no.408
1991年 8/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1991

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

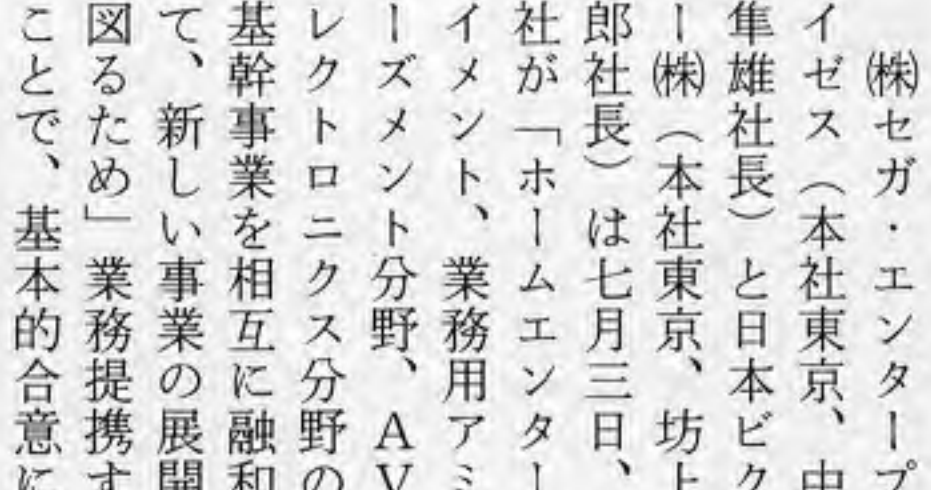
毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX 06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社と日本ビクター提携

AV技術を融合

来春にもCD－ROM一体型発売

日本ビクター・坊上社長

セガ社・中山隼雄社長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と日本ビクター㈱（本社東京、坊上卓郎社長）は七月三日、両社が「ホームエンターテイメント、業務用アミューズメント分野、AVエレクトロニクス分野の各基幹事業を相互に融和して、新しい事業の展開を図るため」業務提携することで、基本的合意に達したと発表した。

これは両社の基本的合意のため抽象的な表現になっているが、具体的にはセガ社家庭用「メガドライブ」と日本ビクターのCD－ROMドライブの一体化商品の共同開発を手始めに、さまざまな分野で提携を進めるというもの。両社の発表した基本的合意は次のとおりとなっている。

①セガ社の持つホームエンターテイメント、業務用AM分野でのハード／ソフトの開発力および事業推進力と、日本ビクターの持つAVエレクトロニクス分野での技術開発力およびハード／ソフトにまたがる事業基盤を相互に融合させることによって、両社の得意とする事業領域に新たな付加価値を加え、かつ将来のより活発な事業展開のために、双方がメリットを見出すことを確認した。

②業務提携に当たっては、両社とも特定分野に限定したり、制約することは特になく、研究開発を含め、今後の話合いによって具体化していく。

③当面、第一弾として、セガ社の家庭用「メガドライブ」に、日本ビクターのCD－ROMドライブを結合した新しいカテゴリー商品を共同開発する。また将来にわたり、AV関連、マルチメディア関連などについても、幅広く開発を含む業務提携を検討していく。

④両社は日本市場だけでなく、米欧など海外でも幅広く業務提携を展開する予定であり、また家庭用だけでなく業務用分野においても共同プロジェクトで事業を行なうことを検討していく。

以上の基本的合意により、少なくとも「メガドライブ」と日本ビクターのCD－ROM一体型商品（名称未定）が計画されている。これは九二年三月ごろを目標に、価格十万円前後で発売され、初年度二十万台以上の出荷を見込むというもの。九二年夏には米国で、九三年には欧州でも販売する予定だ。

この一体型に先立ち、セガ社では今秋（十一月ごろ）CD－ROMドライブ「メガCD」を五万円前後の価格で発売することになっている。そのためのCD－ROMソフトとして、セガ社から「シムアース」、「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」、「ダークウィザード」、「3×3EYES」、サードパーティーからゲームアーツ「ルナー」、ウルフチーム「アーネスト・エバンス」などの開発が進められている。

こうしたセガ社のセパレーツ型と比べると、日本ビクターの一体型は三万円ぐらい割高になる勘定だが、一体型にはセパレーツ型にない電子手帳などいくつかの機能が加えられる(詳しくは未定)とのことで、バランスはとれるもようだ。なお一体型の販売についても、両社の商品流通チャンネルが活用される。

今回の提携は、任天堂とフィリップス社の「スーパーファミコン」用CD－ROMドライブ共同開発に対抗するものと受けとられがちだが、セガ社は「メガCD」を独自に開発、日本ビクターのCD－ROMドライブとの一体型を共同開発するので、かなり異なる。

日本ビクターは、家庭用TVゲーム分野についてグループ内のビクター音楽産業、パック・イン・ビデオがすでに手がけてきており、今回の基本的合意に基づき一段とAM業界に近づくのは確実と見られている。

「ゲームジーニー」差し止め訴訟

著作権侵害とならず

ガループ社発売再開へ

米国任天堂は連邦高裁に控訴の方針

NES（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）の本体とゲームカートリッジの間に接続して、そのTVゲームソフトのスピードなどを変更させる「ゲームジーニー」は、著作権侵害とならないとする決定が七月五日、米国のサンフランシスコ地区連邦地裁で下った。

これは米国の大手玩具メーカーであるルイス・ガループ・トイ社（本社カリフォルニア州サウスサンフランシスコ）が昨年五月に発売しようとしていた製品「ゲームジーニー」をめぐるもの。米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモン卜、荒川実社長）は、「ゲームジーニー」はNESソフトを無断で改変する著作権侵害に当たるとして、製造販売の差し止めと損害賠償を求めて九〇年六月一日に連邦地裁に訴訟を起こしていた。

「ゲームジーニー」はルイス・ガループ社によると、カートリッジ状のコネクターで、マイクロプロセッサーを内蔵している。プレイヤーは「ゲームジーニー」にNES用ゲームカートリッジを接続し、これをNES本体のソフト受け口に入れて使う。こうすることによってプレイヤーはそのTVゲームのルールを一部変更したり、画面上のキャラクターの強さ、早さ、持続力をいろいろ変えることができる。さらにプレイヤー側のキャラクターは何度も生き返ることができるし、ステージが続くゲームではどのステージにも進むことができる。この「ゲームジーニー」はどのNESソフトでも使用できる。

ルイス・ガループ社は九〇年五月にこの製品を発表。直ちに任天堂が、著作権侵害に当たると通知したため、ルイス・ガループ社は著作権侵害に当たらないとする法的確認を求める訴訟を、連邦地裁に起こした。これに対し任天堂は著作権侵害訴訟を起こしたもの。

この訴訟に伴い、任天堂は「ゲームジーニー」の販売の予備的禁止命令を求める申請を行ない、これは連邦地裁（ロバート・シュネッケ判事）が命令を下した（この決定の抗告について第九巡回区連邦控訴裁判所も決定を支持した）。

この予備的禁止命令と同時かどうか不明だが、九一年三月二十八日に任天堂は、ルイス・ガループ社が「ゲームジーニー」の販売を禁じられたために受ける損害を回復するために一千五百万ドルの保証金を供託するよう命じられた、とルイス・ガループ社は説明している。

こうした経過があって今回の決定が出た。

七月五日、連邦地裁のファーン・スミス判事はルイス・ガループ社の主張を全面的に支持することを口頭で発表、数日後に文書で決定を示した。

写真は夏季CES91で「ゲームジーニー」を出品したカメリカ社

これは予備的禁止命令を解消し、ルイス・ガループ社が「ゲームジーニー」を販売してもよい、とするもの。これに対し任天堂は直ちに、連邦控訴裁判所に控訴するとの方針を発表した。

ルイス・ガループ社の主任弁護士、マーチン・グリック氏は、この決定で示された「一般消費者（コンシューマー）が自分で楽しむために『ゲームジーニー』を使うことは、（著作権上の）派生的産物を作り出すことにならない」、「フェアユース（報道など公正な使用／排外的権利の制限）の原則によれば、一般消費者が個人的に楽しむために『ゲームジーニー』を使うことは許される」というファーン・スミス判事の決定を引用し、この決定は「TVゲームやその他のコンピューターゲーム、視聴覚著作物に関する著作権法の解釈について幅広い影響を及ぼすことになる」、と指摘している。

ルイス・ガループ社のスチーブン・クライン副社長は、「ゲームジーニー」が任天堂の著作権を侵害するものではないとするルイス・ガループ社の主張が認められたことは、同社の勝利であるばかりでなくTVゲーム業界全体の勝利だ、とするコメントを発表した。

同社では「ゲームジーニー」の発売を二、三ヵ月後に再開する予定であるが、販売差し止めがあったため当初目標をかなり下回る、としている。このため同社では、任天堂が供託した保証金から補償を求めていく、との方針を明らかにした。

なお「ゲームジーニー」についてはカナダでも販売してよい、との決定がカナダの連邦地裁によってすでに出されている。これは、九〇年六月からカナダで「ゲームジーニー」を発売したカメリカ社（デビッド・ハーディング社長）を相手どって、米国任天堂が販売差し止めを求めて訴訟を起こしたが、販売による損害が示されなかったとして却下されたもの。

TVゲームの無断改変について、米国では業務用「パックマン」の「スピードアップキット」が無断派生著作物として販売を禁止されたケースがあり、無断改変は著作権侵害との判例が確立していた。しかし「ゲームジーニー」の場合、改変されるTVゲームソフト（カートリッジ）自体はなんら手が加えられないことなどの点で異なることから、今回の決定となったものと考えられる。それでもTV画面を通じて表現される視聴覚著作物は明らかに手を加えられるわけで、この点を含めて米国連邦控訴裁判所での判断が注目される。

JAMMAカーニバル部会

「ゲーセン」では困る？

AOU／NSAと共同プロジェクトで検討

写真上はＪＡＭＭＡカーニバル部会第２回会合、下はＴＲＣアネックスを視察するショー実行委員たち

JAMMAのカーニバル部会(中山隼雄部会長)は六月十八日、東京・新橋の第一ホテルで第二回会合を開き、「ゲームセンター」という呼称を変更することについて検討を開始した。

「ゲームセンター」という呼びかたを変えても実態が変わらなければ意味がない、という本質論もあるが、イメージアップを図る観点から呼称変更を検討することがJAMMAの理事会で了承されていた。当初これはオペレーター部門と共同で担当することになっていたが、カーニバル部会が単独で担当することになったもの。

JAMMAで「ゲームセンター」の呼称検討を開始するに当たり、AOUと日本SC遊園協会(NSA)の両協会から意見を聞くことになっていたが、AOUは都合がつかず欠席した。AOUはすでに「アミューズメント施設」（アミューズメントセンター）という呼称で統一している、と文書で説明している。

そこで会合では、まずNSAの宮原久常務から意見を聞くことにした。宮原氏は、「ゲームセンター（ゲーセン）について経済界や年配の人は悪い印象を持っているが、若者はそう悪い印象を持っていない。ゲームセンターの実態は変化してきており、将来も変化するので、改称すべき時期に来ているとも考えられる。SC関係ではプレイランドと呼んでおり、これを定着させたい。ゲームセンターに代わる名称はアミューズメント（AM）センターかアミューズメント施設ぐらいではないか」など説明した。

出席したメーカーからは、呼称変更を求める声が相次いだ。その主なものは次のとおり。

「数年前から社内ではゲームセンターという名称を使わず、アミューズメント(AM)スペース、AMセンターと呼んでいる。問題は一般にどうアピールするかだ。大規模なロケーションはゲームセンターというイメージではない」（タイトー・津留崎正部長）。

「店舗開発のため交渉していく上で、こちらがAMセンターだと言っても根底にゲームセンターの悪いイメージが残っていて、だめだということになる。最新の新しい施設を見てもらえれば理解を得やすくなるが、日経新聞などは相変らずゲームセンターという表現を使っているので、強く申し入れた」（セガ社・和知満男本部長）。

「TV番組に出たが、ゲームセンター（という呼称）でいいのではないかと言うパネラーが何人かいた。かれらにとって暗い環境とゲームセンターが一致するし、そのほうがいい、ということだった。名前と環境が一致しないとなかなか受け入れてくれない」（ナムコ・東純部長）。

「ゲームファンタジアという店名だが、取材となるとゲームセンターになってしまう。こちらの思いが伝わらない」（シグマ・江州静江所長）。

「地方のオペレーターは看板にゲームという言葉を入れたがる。若い人たちはAMセンターと言ってくれない。かれらはゲーセンにそう異和感を持っていない」（ジャレコ・平島稔部長）。

これらの意見に基づき、「ゲームセンター」を別の呼称に変えたほうがいいかどうか賛否を問うたところ、ほぼ全員が変えることに賛成した。そこで新しい呼称をどうするか検討した。その主な意見は次のとおり。

「名称を変えたほうがいいと思うが利用者はどう思っているか。案外ゲーセンに悪いイメージを持っていないのではないか。こちらから（新しい呼称を）押し付けても無理がある。変えるとすれば、一般募集がいい」（SNK・長峰陽室長）。

「AOUと協議する必要がある。二、三社でプロジュクトチームを作って名前を決めることにして、一般からは愛称、ニックネームを募集してはどうか」（コナミ・妹尾敏夫部長）。

「一般にゲームセンターという名前が使われるのは、よく知られているため。読んでどんなものかイメージがつきやすいものが望ましい」（東氏）。

これらの意見に基づき結論として、JAMMAが音頭をとってAOU、NSAと共同でプロジェクトチームを作り、検討を進めることになった。

以上の議題とは別に、五百円以上の景品をプライズマシン用に売り込んでいる業者がいるとの話が披露され、注意を促すことが確認された。

JAMMAショー

今年は「別館」も

約40小間増設でまかなう

JAMMAのショー実行委員会(日南香委員長)は、六月七日の第一回会合で今年も活動を開始、七月三日の第四回会合で東京流通センター（TRC）の第三会場（アネックス）を使用するめどをつけた。

TRCのアネックスはこのほど完成したもので、これにより従来からの第一展示場（センタービル付属で最も大きい会場）と第二会場（モノレール駅に最も近い会場、二フロア）を合わせて使用すると、約四十小間増設することができる。

AMショーの展示規模は増加しているが、九－十一月という時期に幕張メッセの三ホール分のスペースを確保するのは現在のところ不可能とされている。このためここ数年TRCにとどまっているが、出展申し込み小間数が大幅に超過する事態が続いていることから、TRC自体の会場拡張が待たれていた。

このほど完成したTRCアネックスは、別館として建てられたもの。同実行委員会では、第一、第二展示場との連絡通路などのアクセスを検討、第四回会合では現地を訪れ、不便な点をできるだけ解消する方向で検討を進めることにした。

しかしTRC展示会場では、例年どおりに出展申し込みを受けつけるわけにいかないことから、前号既報のとおり過去三年間の出展実績の一割増までしか申し込みを受け付けないことにしたもの。

今回の出展料は一小間（九平方メートル）十二万五千円で前回と同じ。前回の実績五百八小間に対し、今回は約五百三十小間を予定して募集を進めている。

ＴＲＣに追加されたアネックスの位置

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月27日～7月15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

七月九日＝「ロボットを用いたゲーム機」、㈱タイトー（東京）、3-44795、58-235142。

実用新案出願公告

七月九日＝「ゲーム機の表示プレート保持装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、3-32388、57-144842。「ドライブゲーム機械用ステアリング操作部」、㈱タイトー（東京）、3-32239、2審、1-57079。

特許出願公開

七月十二日＝「遊戯装置のベルト駆動機構」、㈱レジャークリエート（東京）、㈱ニューギン（愛知）、3-162879、2-316749。「カード式図柄合わせ遊技装置における図柄位置検出機構」、同、3-162880、2-316750。「水上遊戯設備」、日本鋼管㈱（東京）、3-162887、1-302548。「遊戯用揺動装置」、㈱トーゴ（東京）、3-162888、2-190692。

実用新案出願公開

七月二日＝「波動動作を伴う遊戯用乗物」、本田技研工業㈱（東京）、3-67691、1-129012。

七月十二日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、3-70182(請)、1-131973。「遊戯車」、本田技研工業㈱（東京）、3-70191、1-131425。

岐阜県協・定時総会
健全営業推進へ
県警・樋口氏が注意促す

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十九社）では六月二十七日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第七回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。総会終了後は懇親会を開き、来ひん三氏から挨拶があった。

同総会には十八社が出席。真鍋会長が冒頭挨拶に立ち「当協会は会員各位の日頃のご協力により、これといった問題もなく無事に総会を迎えることができた」と述べた後、田原敏充事務局長が体の不調のため非常勤となったこと、これに伴い事務担当理事に栗田博文氏（㈱ナムコ）、同補佐に川出光宗氏（川出商事）を第三回理事会（六月十九日）で選任したことの報告を行なった。なお同理事会では、篠田修平副会長からの辞任申し出を受理し、後任副会長に友近照孝氏（㈲友近商会）を選任している。

議事は三浦保夫監事が議長となって進められ、平成二年度事業報告案および収支決算案、三年度事業計画案、予算案が、いずれも真鍋会長から説明があり異議なく承認された。うち事業計画については①健全営業推進と社会的認知への努力＝協会設立以来取り組んでいるが、なお満足すべき状態ではないのでさらに堅実に推進、②関係機関との相互理解、③協会運営の円滑化、④会員相互の親睦＝一泊研修懇親会を年二回以上実施――の四点を掲げている。

総会終了後の懇親会は田原事務局長の司会により、河田千里副会長が乾杯の音頭をとりなごやかに進められた。

来ひんとして県警防犯部防犯課の樋口洋係長が「TVゲームについては、初めはゲームばかりしている子どもを叱っていた親が、最近では子どものゲーム機を取り上げて一日中遊んでいるという例もあるくらい、生活の中に定着してきた。私は子どもが将来コンピューター機器をこなすようになるまでのひとつの重要な過程として、TVゲームがあるとも考えている。また高齢化社会を迎えるに当たり、老人の孤独をいやすためにもTVゲームが必要になってくると思う。その意味でこの業界は将来的に明るいものがある」とした上で、「しかし私の仕事上、言っておかねばならないことは、一部の悪質業者が遊技機賭博をやっているという事実だ。当県内では賭博遊技機を八八年に八五台、八九年に百五十六台、九〇年には三百二十六台を押収、年々倍増しており、さらに今年はまだ六月なのにすでに二百十五台を押収した。業界がゲームのイメージを上げようと努力している一方で、その足を引っ張っている者がいるので、今後さらに悪質業者の取り締まりに協力願いたい」と語った。

また同協会顧問の白橋国弘、猫田孝の両県会議員は「業界の問題解決に役立つことがあれば協力したい」と述べた。

岐阜県協第７回総会にて、右上は真鍋会長、右下は友近副会長、上は県警防犯課の樋口係長。下は会議のようす

愛知県協・定時総会
辻本社長が講演
松本氏を副会長に選任

講師の辻本憲三社長

愛知県アミューズメント施設営業者協会（加藤駿介会長、会員七十二社）では六月十二日、名古屋市内のサンプラザで平成三年度定時総会を開き、役員改選により加藤会長を再任したほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。また㈱カプコンの辻本憲三社長を講師に招き、講演会が行なわれた。

同総会には四十社が出席。平成二年度活動報告案、決算報告案、三年度活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動計画については、組織の拡充、研修会や親睦会の実施、社会への業界のアピールなどを挙げている。なお同協会では総会終了後に理事会を開き、火山活動による被災地の島原市に対する義援金を募ることを決めている。

役員改選では理事二名が交代し新理事に松本昭夫氏（㈲タイガーレジャー）と長田隆次氏（蒲郡サン・アミューズメント㈱）が選任され、松本氏は副会長に就任した。

新会員として㈱カプコン、㈱ユニカ、コインバードが紹介された。

なお同協会事務局が移転し、福田豊理事が事務局担当となった。所在地などは次のとおり。

愛知県協・事務局＝愛知県愛知郡日進町大字赤池字丸根一二二の一、㈱サンレジャー内、☎（〇五二）八〇六－一三三〇。

ロケ担保に融資
辻本氏が提案

講演会は総会直前に行なわれ、辻本憲三氏が「私の業界観と経営について」と題して約一時間講演。同氏は自己紹介の意味も含めて創業時代からアイピーエム（現アイレム）を経てカプコンに至るまでの経過を説明した後、"CPシステム"の展開、今後の業界のあり方や進むべき方向などについて語った。

その中で同氏はオペレーターの立場に立ち、とくにオペレーター分野への資金導入の道を見出すことの必要性を力説し、「AM業界のインカムはプレイヤーからの収入がほとんどなので、その割合いを拡大することが業界発展には必要だ。しかし現在その限られたシェアの中で大手業者が大型ロケの出店攻勢をかけ、小規模ロケが苦しい運営を強いられている。本当に業界発展を目指すならば、すべてのオペレーターが共存共栄できる方向に進むべきだ。それには当然切磋琢磨が必要だが、それ以前に小規模業者の資金不足という問題がある。これには大手業者がレンタル方式で対応するという方法もあるが、私は今後、ロケを担保に融資を受けたり、ロケ自体が設備投資の対象となって資金を導入できるというロケの価値づけに向けて努力していかねばならないと考えている。そういう時代にならなければ、大手による寡占化が進んでしまうだろう」とし、また「オペレーターは今後、安ければ買うのではなく、高くても良い製品は早く償却できるという考え方に立つべきであり、メーカーもそういう製品の提供を心がけなければならない」と語った。

青森県協が臨時総会
監事２名に増員
事務局移転などを報告

稲垣　文之会長

青森県アミューズメントオペレーター協会（事務局弘前市、稲垣文之会長、会員十二社）では六月一日、青森市内の「隆久」で臨時総会を開き、新監事を選任したほか、同協会事務局の移転、AOUの活動状況の報告などを行なった。

同総会には委任六社を含む十一社が出席。監事の選任については、異動などで空席となったことと一名増員し二名とするために行なわれたもので、新監事には須藤孝一氏（㈱ケー・アール）と山端勝行氏（㈱セガ・エンタープライゼス）が就任。なお副会長だった福士芳彦氏（セガ社）の異動（四月）により、後任副会長に杉沢富次氏（㈲エスピーベンダー）が就任している。

これまで会長会社内に置かれていた同協会事務局が、五月一日移転したとの報告があった。所在地などは次のとおり。

青森県AMOP協会事務局＝青森県八戸市大字田向字野堰二十九の一、㈲エム・エムサービス内、☎（〇一七八）四七－四五五八。

このほか仙台「MAMOフェア」の説明、AOU「優良店表彰」の候補店の選定、加入促進のため大手SCロケなどを会員が訪問していくこと、東北地区協議会の活動内容などについて報告があった。

大阪府協・理事会、「優良店」の
候補店で委員会

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）は六月十日、大阪・梅田の東阪急ビルで第四十回理事会を開いた。主な内容は次のとおり。

①同協会の"役員選出ルール"案が示されたが、会員の意識調査を行ない、その結果を参考にして検討する、②AOU「模範店表彰」の候補店は委員会を設けて選考する、③担当理事を決め全所轄署を訪問することなどを話合った。

岩手県協・通常総会
協会運営話合い
諸規定見直しを決める

岩手県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局紫波郡、佐藤義雄会長、会員十一社）では六月十二日、同協会事務局に隣接する喫茶店「パピヨン」で平成三年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う収支計算書案や活動計画案などを承認した。

同総会には七社が出席。総会議案を承認したほか、協会活動を積極的に行なうため、組織のあり方とともに、会費やAOUの会議への出席にかかる交通費などを含め同協会の諸規定を見直すことを決めた。また「MAMOフェア」の入場整理券の配布、東北地区協議会総会の報告を行なった。

福島県協・通常総会
協会加入促進へ
福島から郡山へと計画

福島県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局会津若松市、三浦清光会長、会員七社）では六月十七日、郡山市内の磐梯グランドホテルで平成三年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会は昨年二月に再発足後初めての通常総会となるもので、七社が出席。平成二年度活動報告案、会計報告案、三年度活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動計画については会員増強を中心とし、当面は福島市内の業者を中心に加入を促進し、その後に郡山市内の業者というように対象の区域を順次決めて加入促進を行なうことになった。

このほか「MAMOフェア」の説明、AOUの「優良店表彰」の候補店選定などが行なわれた。

SNKが大阪で
ネオジオ新作展
「スーパーベースボール」など

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では七月四日、大阪・江坂の東急インでプライベートショーを開き、〝NEO・GEO〟の新ソフト「2020年スーパーベースボール」をメインに数タイトルを発表した。

これは前回のプライベートショー（昨年十一月）と同様、「NEO・GEOハードキット」の総発売元となっている㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）と㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）が協賛して開かれたもので、オペレーターら関係者約六百人が参集した。

発表されたソフト「2020年スーパーベースボール」は〝ネオ・ジオゲーム〟第十九弾となるもので、未来の野球ゲーム。十二チームから選択してプレイするが、女性のみやロボットのみの個性的なチームもあり、派手な演出があること、ルールが簡略化されわかりやすいこと、そのためにスピーディーな試合運びになることなどが特徴。もちろん二人対戦プレイも可能。

このほか麻雀ゲームでコミカルなストーリー展開がある「バカ殿様麻雀漫遊記」（モノリス開発）、剣と魔法を使うアクションゲーム「クロスソード」（アルファ電子㈱開発）、「あしたのジョー伝説」㈱ウエイブ開発）など。

また会場の一角に「ネオ・ジオMVS」とともにタイトー製TVゲーム機やクレーン機などを設置したコーナーを設け、ゲーム場およびシングルロケの新設への提案を行なった。家庭用「ネオ・ジオ」も設置され、七月一日から値下げしたことをPRした。

なおSNKではこのほど玩具大手の㈱タカラ（本社東京、佐藤安太社長）と提携し、タカラのキャラクターを使った景品類の総販売代理店となっており、販売代理店となった㈱ウィズとともに今後販売する予定の同景品類も展示した。

写真上はSNKの新作ソフト展、下はビデックスの「ネオジオランド」

ビデックスジャパンに
ネオジオランド
SNKとタイトーが出展

主にビデオテープなどビデオレンタル店向けのビデオソフトや機器システムを集めた「ビデックス・ジャパン91」が㈳日本ビデオ協会主催で、六月二十一―二十二日、千葉の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開かれ、AM業界から㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）が出展した。

同ショーは八九年の池袋サンシャインシティ、九〇年の幕張メッセに続く三回目だが、出展社は前回の百二十社から六十九社と大幅に減少した。これはビデオソフト市場が伸び悩んでいることから、出展を取り止めたソフトメーカーが多かったためだが、それでもレンタルビデオ店経営者ら大勢の来場者が詰めかけた。

SNKとタイトーは隣合わせの小間で出展、SNKの「NEO・GEO」を盛り立てた。これは「ネオジオランド」として、業務用コーナーと家庭用コーナーを分け、それぞれのハードとソフトを紹介するもので、レンタル営業に威力を発揮することをアピールした。

SNKではとくに七月一日から家庭用を値下げしたことから、販売にも力を入れていた。出品機はSNK製マルチビデオシステム（MVS）とダイショー「天画」、ソフトは家庭用が「バーニングファイト」まで、業務用は「あしたのジョー伝説」まで。

タイトーは同社「レーシングビート」、「ノアノア」など業務用ゲーム機のほか、カラオケ用ビデオも出品した。

なお玩具メーカーのタカラ、バンダイも出品しビデオソフトを紹介した。うちタカラは、同社が玩具小売店にレンタルしている「NEO・GEO」を二台設置した。

データイースト
役員態勢を一新
国内販売はふたつに分割

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）は六月二十六日の定時株主総会を経て同社役員態勢を一新した。これに伴い、これまで役員だった兼安時紀氏、河合章博氏、春原軌夫氏は役員でない部長となった。新役員態勢は次のとおり。

代表取締役社長＝福田哲夫氏。専務兼営業、第二開発部、開発技術部、製造担当＝高木慶治氏。専務兼経理担当＝伊藤定彦氏。取締役兼第一開発部長、第三開発部担当＝神保宏司氏。取締役兼社長室長、総務担当＝神原勝利氏。常勤監査役＝内田忠雄氏。監査役＝岩崎安展氏。

また国内営業部を廃止し、コインオップ国内営業部（手島満部長）とコンシューマ国内営業部（吉田穂積部長）を新設した（海外営業部は従来どおり業務用と家庭用の両製品を扱う）。

なお同社の電話は八月二日からダイヤルイン方式になる。本社代表☎三二二〇―八〇〇〇。事業本部（旧研究所）代表☎五三七〇―〇七〇〇。コインオップ国内営業部☎五三七〇―〇七〇八。

島根県協・通常総会
副会長に菊池氏
前年度事業の継続了承

島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局安来市、福田照三会長、会員十社）では五月十七日、松江市内のプラバホールで第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、また役員改選で福田会長を再任した。

同総会には八社が出席。平成二年度事業報告案、収支決算案、三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については関係団体への協力、健全営業の推進など前年度の活動を引き続き進めていくことになっている。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員を再任。うち副会長一名が交替し、菊池修一氏（㈱ナムコ）が新副会長に就任した。

総会終了後は情報交換が行なわれた。

最近の電気用品型式番号表

電気用品取締法に基づき認可（更新）されたもののうち、最近約3年間分の電気遊戯盤と、5年間分の電気乗物、電子応用遊戯器具（TVゲーム機）の認可番号を、判明する限り収録した。

これらの型式認可の有効期間はいずれも5年間である。昭和61年8月から昭和63年8月までの電気遊戯盤の認可番号については、本紙第388号（90年9月15日号）を参照されたい。《編集部》

電気遊戯盤

（上の註を参照）

番号	日付	社名（所在地）
▽ 91-38301	63.9.29	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-38433	63.10.24	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 91-38560	63.11.15	㈲こまや製作所（兵庫）
▽ 91-38637	63.11.28	㈱太陽自動機（東京）
▽ 91-38661	63.11.28	㈱オリムピック（埼玉）
▽ 91-38683	63.12.3	㈲多摩技術（東京）
▽ 91-38692	63.12.3	和光電気㈱（東京）
▽ 91-39129	1.2.2	㈱タイトー（東京）
▽ 91-39249	1.2.21	電元オートメーション㈱（東京）
▽ 91-39356	1.3.9	高麗精密㈱（埼玉）
▽ 91-39515	1.3.29	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-39595	1.4.3	㈱松村製作所（大阪）
▽ 91-39630	1.4.10	㈱タイトー（東京）
▽ 91-39760	1.4.28	㈱タイトー（東京）
▽ 91-39945	1.6.5	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-39989	1.6.8	㈱カプコン（大阪）
▽ 91-40089	1.6.17	㈱サコム（山梨）
▽ 91-40126	1.6.20	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-40156	1.6.22	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-40239	1.7.4	㈱カトウ製作所（東京）
▽ 91-40436	1.7.29	㈱カトウ製作所（東京）
▽ 91-40446	1.8.1	㈱パル工業（大阪）
▽ 91-40872	1.10.5	オー・エスプロジェクト㈱（大阪）
▽ 91-30193	1.10.9	㈱タイトー（東京）
▽ 91-40911	1.10.13	㈱シグマ（東京）
▽ 91-41053	1.11.2	電元オートメーション㈱（東京）
▽ 91-41100	1.11.10	シグマ商事㈱（東京）
▽ 91-41133	1.11.10	㈱タイトー（東京）
▽ 91-41283	1.12.5	データイースト㈱（東京）
▽ 91-41458	2.1.9	㈱カワクス（大阪）
▽ 91-41723	2.2.20	㈱タイトー（東京）
▽ 91-41731	2.2.20	レイメイ電機㈱（東京）
▽ 91-41847	2.3.13	㈲多摩技術（東京）
▽ 91-41875	1.3.13	㈱かきぬま綜合技研工業（東京）
▽ 91-41889	2.3.13	㈱トーゴ（東京）
▽ 91-42154	2.4.23	富士電子工業㈱（千葉）
▽ 91-42297	2.5.16	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-42375	2.5.30	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-42437	2.6.8	㈱タイトー（東京）
▽ 91-42634	2.7.4	テクモ㈱（東京）
▽ 91-42736	2.7.18	㈱ジャレコ（東京）
▽ 91-42869	2.8.8	電元オートメーション㈱（東京）
▽ 91-42935	2.8.17	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 91-42948	2.8.17	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-43403	2.10.24	㈱シグマ（東京）
▽ 91-43712	2.12.19	㈱タイトー（東京）
▽ 91-43934	3.1.30	二光㈱（東京）
▽ 91-44042	3.2.13	データイースト㈱（東京）
▽ 91-44109	3.2.20	富士電子工業㈱（千葉）
▽ 91-44132	3.2.27	日本娯楽機㈱（東京）
▽ 91-44185	3.3.6	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-44672	3.5.29	㈱関西精機製作所（京都）
▽ 91-44688	3.5.29	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-44689	3.5.29	㈱尚球社（大阪）
▽ 91-44703	3.6.5	㈱オートテクニカ（埼玉）
▽ 91-44756	3.6.14	科学技研㈱（東京）
▽ 91-44757	3.6.14	科学技研㈱（東京）
▽ 91-44842	3.6.20	㈱バルテック（大阪）
▽ 91-44852	3.6.20	コナミ工業㈱（兵庫）

電気乗物

番号	日付	社名（所在地）
▽ 91-34808	62.4.7	信水貿易㈱（東京）
▽ 91-35115	62.6.6	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-35967	62.10.27	㈱ナムコ（東京）
▽ 91-36608	63.1.12	真砂工業㈱（東京）
▽ 91-37361	63.5.14	㈱キディワールド（大阪）
▽ 91-38438	63.10.24	加藤工業㈱（大阪）
▽ 91-39153	1.2.9	㈱ホープ（東京）
▽ 91-40153	1.6.22	㈱タナカ製作所（神奈川）
▽ 91-40154	1.6.22	㈱トーゴ（東京）
▽ 91-40686	1.9.11	㈱トーゴ（東京）
▽ 91-20813	1.10.9	日本娯楽機㈱（東京）
▽ 91-30468	1.11.28	㈱ホープ（東京）
▽ 91-41205	1.11.28	㈱タナカ製作所（神奈川）
▽ 91-41457	2.1.9	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 91-41888	2.3.13	㈱トーゴ（東京）
▽ 91-42053	2.4.11	テクモ㈱（東京）
▽ 91-42130	2.4.17	㈱トーゴ（東京）
▽ 91-43376	2.10.17	テクモ㈱（東京）
▽ 91-43396	2.10.19	昭和鉄工㈱（東京）
▽ 91-43749	2.12.21	㈱ホープ（東京）

電子応用遊戯器具

番号	日付	社名（所在地）
▽ 95-3183	61.8.14	辰巳電子工業㈱（大阪）
▽ 95-3190	61.9.6	㈱カプコン（大阪）
▽ 95-3202	61.10.1	㈱シグマ（東京）
▽ 95-3206	61.10.9	興東電子㈱（茨城）
▽ 95-3226	61.11.11	コスモ㈱（大阪）
▽ 95-3227	61.11.11	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3231	61.11.20	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3244	61.12.19	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3245	61.12.19	テクモ㈱（東京）
▽ 95-3250	62.1.6	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3259	62.1.28	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3271	62.2.17	コスモ㈱（大阪）
▽ 95-3284	62.3.2	フタバ産業㈱（三重）
▽ 95-3290	62.3.24	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3291	62.3.24	データイースト㈱（東京）
▽ 95-2368	62.4.23	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3323	62.4.28	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3373	62.7.21	㈱カプコン（大阪）
▽ 95-3374	62.7.21	㈱カプコン（大阪）
▽ 95-3375	62.7.31	テクモ㈱（東京）
▽ 95-3389	62.8.24	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-3392	62.9.3	㈱府中エレクトロワイヤリング（東京）
▽ 95-3393	62.9.3	㈱ユニバーサル（栃木）
▽ 95-3399	62.9.7	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3400	62.9.7	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3402	62.9.14	辰巳電子工業㈱（大阪）
▽ 95-3423	62.9.25	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3424	62.9.25	大森電気㈱（東京）
▽ 95-3425	62.9.25	大森電気㈱（東京）
▽ 95-3427	62.10.3	日本物産㈱（大阪）
▽ 95-3442	62.11.5	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3447	62.11.10	テクモ㈱（東京）
▽ 95-3452	62.11.10	㈱ワールド電子（京都）
▽ 95-3459	62.11.27	㈱シグマ（東京）
▽ 95-3472	62.12.8	㈱カシオゲーム（東京）
▽ 95-3481	62.12.23	㈱太陽自動機（東京）
▽ 95-3482	62.12.24	池上通信機㈱東京）
▽ 95-3488	63.1.12	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3507	63.2.16	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3508	63.2.23	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3518	63.4.5	㈱太陽自動機（東京）
▽ 95-3527	63.4.20	ウチナダ電子工業㈱（石川）
▽ 95-3551	63.6.10	中日本リース㈱（愛知）
▽ 95-3572	63.7.16	㈱カワクス（大阪）
▽ 95-3591	63.8.1	㈱シグマ（東京）
▽ 95-3604	63.8.23	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-3605	63.8.23	㈱カシオゲーム（東京）
▽ 95-3606	63.8.23	㈱カシオゲーム（東京）
▽ 95-3607	63.8.23	コナミ工業㈱（兵庫）
▽ 95-3614	63.8.23	㈱シグマ（東京）
▽ 95-3634	63.9.5	㈱カプコン（大阪）
▽ 95-3635	63.9.5	㈱カプコン（大阪）
▽ 95-3651	63.9.21	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3696	63.12.3	グリーン電子㈱（東京）
▽ 95-3716	63.12.20	アルユメ㈱（東京）
▽ 95-3721	63.12.20	大森電気㈱（東京）
▽ 95-3729	63.12.24	アルユメ㈱（東京）
▽ 95-3737	1.1.17	アルユメ㈱（東京）
▽ 95-3738	1.1.23	船井電機㈱（大阪）
▽ 95-3751	1.2.9	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-3785	1.3.29	㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）
▽ 95-3834	1.5.30	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-3835	1.6.5	アルユメ㈱（東京）
▽ 95-3885	1.7.24	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3886	1.7.24	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3887	1.7.29	㈱シグマ（東京）
▽ 95-3888	1.7.29	㈱シグマ（東京）
▽ 95-2888	1.8.14	㈱タイトー（東京）
▽ 95-3898	1.8.14	テクモ㈱（東京）
▽ 95-3913	1.8.30	テクモ㈱（東京）
▽ 95-3918	1.8.30	㈲朝日物産（大阪）
▽ 95-3925	1.9.5	㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）
▽ 95-3926	1.9.5	辰巳電子工業㈱（大阪）
▽ 95-3929	1.9.8	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 95-3930	1.9.8	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-3933	1.9.12	㈱ケイアンドケイ電子工業（鹿児島）
▽ 95-3939	1.9.18	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-3947	1.9.25	㈲パル（大阪）
▽ 95-3991	1.11.21	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-3994	1.11.28	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4002	1.12.5	㈱シグマ（東京）
▽ 95-4003	1.12.5	㈱シグマ（東京）
▽ 95-4004	1.12.5	㈲ボナンザエンタープライゼズ（神奈川）
▽ 95-4011	1.12.12	アルユメ㈱（東京）
▽ 95-4012	1.12.12	㈱岡田商会（京都）
▽ 95-4022	1.12.25	㈱シグマ（東京）
▽ 95-4023	1.12.25	㈱セイミツ商事（埼玉）
▽ 95-4030	2.1.9	コナミ工業㈱（兵庫）
▽ 95-4078	2.3.13	コナミ工業㈱（兵庫）
▽ 95-4084	2.3.27	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4131	2.6.15	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-4142	2.6.19	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 95-3046	2.7.27	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4208	2.9.14	辰巳電子工業㈱（大阪）
▽ 95-4210	2.9.14	㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）
▽ 95-4210-1	2.9.14	杉谷電工㈱（大阪）
▽ 95-4219	2.9.28	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4232	2.10.17	㈱ジャレコ（東京）
▽ 95-4250	2.11.16	㈱ハチオー（神奈川）
▽ 95-4252	2.11.16	㈱キタノコトブキ（東京）
▽ 95-4260	2.11.30	科学技研㈱（東京）
▽ 95-4265	2.12.12	㈱タイトー（東京）
▽ 95-4265-1	2.12.12	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 95-4265-2	2.12.12	小松ハイテック㈱（石川）
▽ 95-4271	2.12.26	㈱大永製作所（神奈川）
▽ 95-4272	2.12.26	㈱タイトー（東京）
▽ 95-4311	3.3.20	㈱タイトー（東京）
▽ 95-4312	3.3.20	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4318	3.4.10	コナミ工業㈱（兵庫）
▽ 95-4325	3.4.10	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
▽ 95-4339	3.4.26	㈱ナムコ（東京）
▽ 95-4353	3.5.27	㈱大永製作所（神奈川）

「ファイナルラップ3」英国のコースに

ナムコが募集結果を発表

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）では同社F1レースTVゲーム機「ファイナルラップ」シリーズの第三弾（仮称「ファイナルラップ3」）を開発するに当たり、同機に採用するコースを公募していたが、このほどその結果がまとまり〝イギリス〟コースを採用すると七月四日発表した。

これは四つのコースを設定し、ハガキによる投票により最も希望が多いものを採用するというもの。あらかじめ設定されたコースは四ヵ国のサーキットで、六月十五日に応募を締め切った結果、応募総数は八千九百十通となり、うちイギリスのコースが三千二百七十五通（全体の三七％）を集め最も多かった。このほかはドイツが二千三百十七通（二六%）、オーストラリアが千九百十四通（二一%）、ハンガリーが千四百四通（一六%）となっている。募集時のコース説明からするとこの結果は、プレイヤーたちは低速でテクニックを要するものよりも、高速でのカーチェイスゲームを求めているということを示している。

イギリスコースに投票した者の中から抽選により、レーシングカートF100一台が東京・国分寺市在住の佐藤宰氏（自由業、二六）に贈られたほか、小型テレビが二名、コードレスホンが三名、テレホンカードが百名にそれぞれプレゼントされた（当選者には順次商品を発送）。

なお応募者のほとんどは自動車雑誌やファミコン雑誌の広告を見た者で、業界紙誌を見ての応募はほとんどなかったそうだ。年代別では小学生から七十代の老人まで幅広く、うちゲームファンの高校生が過半数を占め、車好きの大学生も多かったそうだ。ナムコでは「それぞれの年代の考え方が異なり、ゲーム開発と今後の展開に大変参考になった。すでにイギリスコースの開発に着手しており、従来の『ファイナルラップ』の良いところを生かしながらバージョンアップしたゲームとして、年内には発売したい」としている。

TVゲームの歴史ビデオ　カプコン編2部

ポニーキャニオンから

カプコンの業務用ゲーム機のうち十機種のプレイ画面をまとめてビデオテープに収録した「TVゲームの歴史〈カプコン編〉VOL2」が、ポニーキャニオンから八月二十一日発売となる。

これは業務用TVゲーム機を年代順に収録したもので、タイトー、ナムコに続く〝TVゲーム博物館〟シリーズ第三弾。

カプコンのものは「VOL1」（八四―八五年）に次ぐ二作目で、八六―八七年の同社TVゲーム画面を収録。収録ゲームは「アレスの翼」から「闘いの挽歌」「1943」「ブラックドラゴン」「必殺無頼拳」「サイドアームズ」「ラッシュ&クラッシュ」「虎への道」「トップシークレット」などを含め「ストリートファイター」までの十作。VHS、三十分。価格は三千八百円。

TVゲーム音楽CD　2社3タイトル

GSMシリーズで発売

セガ社TV体感ゲーム機「ストライクファイター」、データイースト「サンダーゾーン」、セガ社／サクセス「コットン」の各業務用TVゲームの音楽アルバムが、サイトロンレーベルの〝GSM1500〟シリーズとしてポニーキャニオンから八月二十一日発売となる。

いずれもゲーム名がCDのタイトルとなっており、「ストライクファイター」はオリジナル版とともに、SSTバンドによるアレンジ版も二曲収録されている。

「サンダーゾーン」は、データイーストのサウンドチームがこのほど正式に編成されたバンド「ゲーマデリック」による初のCDアルバムで、オリジナルとアレンジ版を収録。なお同バンドはメンバー全員が同社社員。

「コットン」はオリジナル版と同ゲームの音声を完全収録。以上三種類ともステッカー、解説書、楽譜付きのCDで価格は千五百円。

写真は左からCD「ストライクファイター」「サンダーゾーン」「コットン」、上はビデオテープ「TVゲームの歴史〈カプコン編〉VOL2」

論潮　一般公開の印象

日本独特の習慣なのか近ごろ展示会と言えば、一般公開するのが多くなっている。関係業者や専門家にだけ役立たせるのではなく、広く一般に公開することで、だれもが専門的な知識や技術や芸術に触れることのできる機会を与えるのは確かに悪いことではない。しかし、展示品に近づくことさえできない展示会というのもありえないので、さまざまな工夫が施されている。

例えばエレクトロニクスショーなどの場合は、約五日間の会期の後半を一般公開に充てている。ちなみに東京おもちゃショーでは四日間のうち最終日が一般公開だ。しかし、一般公開日は混雑するので満足に出品物に近づけない、というのも事実だ。混雑を避ける人は行きたくても行けないし、混雑を好む人は突撃精神で行く、ということなのだろう。

エレメカのアーケードゲーム機が主流だったころのAMショーには、一般公開をするとかしないとかいう議論以前の状態だった。あまり入場者が少ないので、外人学校の生徒たちを動員した出展社もいて、それはそれで感謝されたりして意味があった。

しかしAM機市場が広がり、プレイヤー人口が増加した今日、一般のプレイヤーが最新のTVゲーム機に群がり独占していては、業者は近づくことすらできない。このため、以前なら少しは試すことのできた業者も、すっかりあきらめている。一般客の締め出しは長い間の課題だったが、解決できないまま放置されるのだろうか。

あれは一般客でも、一般のプレイヤーでもないのかも知れないが、では何者なのかとききたい。少なくともAMショーでは、業者がその製品を試すだけの余裕を持たせるものでなければならないのではないか。

どれだけ多くのプレイヤーが群がるかによってその製品の良さをアピールする、というのはロケーションで十分できる。AMショーはそのためのロケーションではない。

事務所移転

㈲オモロン商事＝東京都江戸川区南小岩五丁目十八の十三、☎五六九三―三三二、西村武雄社長。

富貴商会＝京都市山科区西野広見町三十二の二、リネンビル、☎（〇七五）五九五―一三六、高橋靖和社長。

事務所開設

㈱ウェップシステム・北海道事務所＝札幌市東区北四十八条東十五丁目二番三十六号、☎（〇一一）七五三―七七七一。

栃木・鹿沼市で「AOU北関東地区技術研修会」

ロケの保守管理者を対象に トラブル対処法の実務講習

メーカー４社が協力、オペレーター26社55名が受講
東北地区に続いて２回目、今後各地区で順次開催へ

　AOUの北関東地区協議会（入江昭造会長）では六月十九－二十日、栃木県鹿沼市内の栃木厚生年金休暇センターで「第一回北関東地区技術研修会」を開いた。

　これは同協議会の技術研修委員会（吉村敬一郎委員長）が主催したもので、AOUの事業活動の一環として各地区単位に順次実施していく方向で検討されており、今回は昨年十月仙台で開かれた「東北地区技術研修会」に次いで二つ目の地区での開催となる。

　研修内容についてはAOU研修委員会（佐久間正則委員長）とともに検討され、前回の東北地区での研修内容を基本にした上で、前回採用されたロケーションの管理運営面の講義は削除し、機械の保守点検の実務面に絞ったものとなった。このため受講者は、前回は店長クラスが多かったのに対し、今回は保守管理担当の若い従業員が中心となり二十六社から計五十五名が参加した。うち茨城県協七名、群馬県協四名、千葉県協四名、埼玉県協十二名、栃木県協二十八名となっており、新潟県協からの参加はなかった。

　講師については前回と同様、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱タイトー、㈱ナムコ、㈱シグマから招かれた。今回は機械の保守点検に絞られたため、前回ロケ運営面の講義を行なったシグマは、メダルゲーム機メーカーとしての立場から講師を派遣した。

　研修会のプログラムは、初日午後一時から開講式の後実務講習に入り、シグマ、セガ社、ナムコの順で各社約一時間半の講義が行なわれ、夜には講師を交えてフリートーキングがあった。会場の宿泊施設で一泊し、翌二日目は午前九時からタイトーによる講義、閉講式での「修了証」授与があり、午前中にすべての日程を終えた。なお講義では各社が機械を持ち込み、資料やビデオなども使ってわかりやすく説明が行なわれた。

　開講式では、同地区協議会の入江会長が挨拶し「この研修会は昨年秋に実施を予定していたが、各県協の調整がつかなかったため準備作業が遅れてしまった。ようやく開催の運びとなったもので、一回だけでなく今後一、二回は実施したい」とし、「われわれの商売は機械を提供することによって遊びと夢を売るものであり、その機械が正常でなければ商売にならない。その意味でメーカーの技術担当者に保守、点検、修理などについて講義をお願いしたので、短い時間だが、一つでも二つでも身につけて帰り、遊びと夢を生み出す大切な機械を常に正常に動かしておくためのメンテナンスに役立ててほしい」と述べた。

　またAOUの森武美常務は「メーカーが各県を個別に回って技術的な指導を行なうというのは大変なことなので、地区単位で一ヵ所に集まって研修会を開こうということになった。またこれは地区協議会の地域活動のひとつでもある。せっかくの機会だから、できるだけ多くの知識を習得し現場で役に立ててほしい」と語った。

　四社のメーカーによる講習の主な内容は次のとおり（日程順）。

北関東地区技術研修会にて、熱心に実務講習を受ける受講者たちと各県協会長ら、左から埼玉県協の佐藤信会長、千葉県協の飯島清勝会長、群馬県協の吉村敬一郎会長（北関東地区技術研修委員長）、AOUの森武美常務。右の写真は開会式で挨拶する北関東地区協議会の入江昭造会長（栃木県協会長）

シグマ・サービス技術部の駒形忠氏。下図は同氏が説明したTVポーカーゲーム機「ポーカーHR－IM」の内部構造図

シグマ　TVポーカーを説明

　シグマはサービス技術部の駒形忠氏が講師となって進めた。

　まず同社のメンテナンス“規定”を簡単に説明した。それによると同社製品（新品購入の場合）の保証期間は、大型マスメダルゲーム機は十二ヵ月、プッシャーゲーム機など数人用メダルゲーム機および一人用のシングルマシンがいずれも六ヵ月となっており、それぞれの保証範囲、修理規定の内容にも触れた。

　この後、同社TVメダルゲーム機「ポーカーHR－IM」の取り扱い方やメンテナンスについて、詳しく説明した。

　同機は一人用のTVポーカーゲーム機で、トラブルが発生した場合はTVモニターにトラブルの内容が表示され、故障処理が迅速に行なえるようになっている。あくまで屋内用なので、屋外はもちろんのこと、直接日光が当たる場所や振動などのある所にも設置しないよう注意を促した。また取り扱い上、ICなど半導体が明らかに不良とわかっても、テスターなどによる回路検査をしてはならない。これはテスター内部の電圧でICを破壊することがあるため。

　ゲームはメダルイン・メダルアウトとクレジット・ベット制の二通りあり、ダブルゲームによる最高メダル獲得枚数は一万枚。ホッパーによるメダル払い出しは四百枚までで、それ以上は係員が支払うアテンダントペイになる。この場合は四百枚払い出した後、効果音とともにモニターにアテンダントペイの枚数が表示され、メダル投入ができない状態になるので、係員はその表示を確認してからリセットスイッチを入れると、表示枚数がメーターに記録され、再びゲームができる状態になる。

　機械の入出力が正常に働いているかどうかを調べるI/Oテストは、テストスイッチにより画面にテストモードを表示し、RAM、PROM、電磁カウンターが正常かどうか、ディップスイッチのオン／オフ、操作盤の各ボタンの状態などをチェックできる。

　このほか全般的な注意点として、マイコンやその周辺部の破損、誤動作はほとんどなく、故障しやすいのはメダル受け入れと払い出し部分、操作ボタンなどの入出力部であること、電源電圧が規定値より二〇％以上下がると作動しなくなること、またメダルのセレクターは月一回の清掃が必要なことを含め各部の定期清掃の方法――などについても説明を加えた。

　なおシグマでは同TVポーカーの実物を持ち込むはずだったが、何かの手違いでメカスロットマシンが運ばれてきたため、機械を使っての説明はできなかった。

上の写真は北関東地区技術研修会初日の開講式のようす

上の写真はいずれもセガ社の講師でサービスセンターの石井元氏（左）と販売技術課の沖田隆氏。下は「ニューUFOキャッチャー」を使っての説明を聞く受講者たち

「ニューUFOキャッチャー」のトラブルに対処する手順をまとめたフローチャート

「ニューUFOキャッチャー」のアームメカニズム分解図

ナムコ・物流部サービスセンターの高須伸行氏

セガ社　「ニューUFO――」

　セガ社は販売技術課の沖田隆氏とサービスセンターの石井元氏が講師となり、同社クレーン機「ニューUFOキャッチャー」を会場に持ち込み、日常の点検方法などについて、その場で受講者からの質問を受けながら説明を加えていくという進め方をし、わかりやすい実務講習となった。

　同機は旧型「UFOキャッチャー」のバージョンアップ版で、旧型との主な相違点は①景品をつかむアームメカニズムのメンテナンス性（取り付け、取り外しなど）の向上、②アームが景品の上に到達したことを検知する精度の向上、③フロントガラスが旧型の約一・七倍になり景品が見やすくなった、④景品を取った時に鳴るファンファーレが、その景品の大きさによって三種類に変わる――など。

　同機の設置場所の注意点としては湿気、直射日光、ほこりなどを避け、摂氏五度から四十度までの温度の場所で使用することなどを挙げている。

　機械を使っての説明は、アームメカニズムやプライズセンサーのメンテナンス、ライト類の交換、スイッチ類の操作方法、メーター類の見方、コインクレジットの設定方法、テストモードの使い方などを実際に操作しながら、細部にわたり行なわれた。

　またメカニズムにトラブルが発生した時は、トラブルサウンドが鳴るので指定スイッチを押すと、エラーメッセージが表示され、トラブルの内容がわかるようになっている。

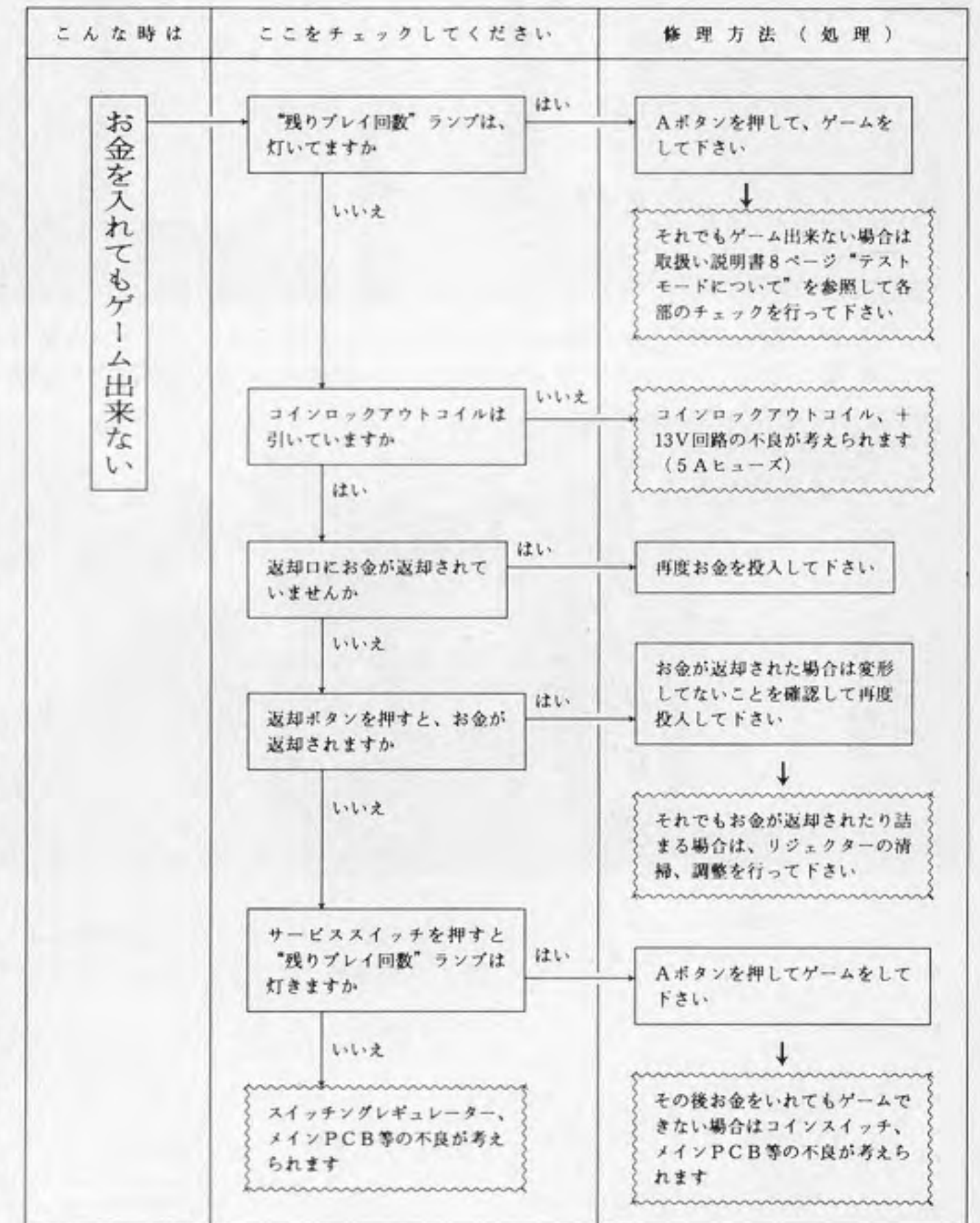
　なお同機にはメカニズム機構を保護するため、ある動作を一定方向に連続させた時に所定のスイッチが入らないと、エラー表示しメカニズムが自動的に停止するシステムを採用している。

　エラー表示の時、あるいはエラー表示がなくトラブルが発生した時の対処方法について、それぞれわかりやすいフローチャートで手順が示された。ほとんどの場合、その途中でスイッチ操作やテストモードでの確認により正常に戻すことができるが、最終的な原因としては結線不良、断線、電灯

「スウィートランド」のシャッターの高さ調整範囲

下図は「ファイナルラップ」通信機能の接続方法（２台から４台まで）

類の寿命、ヒューズ切れ、センサーの調整不良などが考えられる。なお同じエラーが再三発生する場合は同社へ連絡してほしい、としている。

写真はいずれもタイトーの講師で技術サービス部の加藤寛司氏（左）と生産技術課の森田敬三氏。下の表は「ノアノア」のトラブル処理手順のひとつ

ナムコ　クレーン機とTV機

ナムコは物流部サービスセンターの高須伸行氏と佐々木隆博氏が講師となり、同社クレーン機「スウィートランド」とTVゲーム機「ファイナルラップ」の二機種について、それぞれの日常点検と故障の対処方法を、ビデオなども使って説明した。これは前回の研修会と同じ内容のもの。

「スウィートランド」については、景品落とし口のシャッターの誤動作（多くはソレノイドの汚れが原因なので定期的清掃が必要）、シャッターの高さ調整、アームおよびショベルの誤動作（位置の検出不良、マイクロスイッチ不良、ハーネス断線、コネクター接触不良などが原因）、ターンテーブルの点検、組立ての注意などについて説明。

「ファイナルラップ」はステアリング、シフト、ペダル、TVモニター、メイン基板、リレー基板などの各部の部品と、これまでに発生したトラブルの主な状況と原因を中心に、その対処方法について順を追って示した。

また通信機能による最大四台までの接続方法について、機械をつなぐ通信ケーブルはできるだけ短くし、各機械の電源は必ず異なるコンセントから取ること、難易度と周回数はすべて同一に設定することなど注意を促した。

このほかコネクターカバーの取り外し方、テストモード画面の見方と操作方法などについても説明があった。

タイトー　「ノアノア」の点検法

タイトーは技術サービス部の加藤寛司氏と生産技術課の森田敬三氏が講師となり、四人用クレーン機「ノアノア」の取り扱い方とトラブルの対処について、実物を持ち込んで詳しく説明した。

同機は「ダブルチャンス」を発展させたもので、マイクロスイッチの代わりにセンサーを使用し精度を上げたこと、景品をつかむ爪が大型と小型のつかむタイプ、すくうタイプの計三種類を景品に対応して取り替えができること、エラーメッセージが分かりやすいことなどを特徴としており、チェックやトラブルへの対応などは「ダブルチャンス」にも応用できる。

同社はトラブル発生時のさまざまな状況に合わせ、それぞれについての対処手順をわかりやすくフローチャートにした資料を配布し説明を加えた。

機械が作動しない場合については、電源関係は正常でターンテーブルが回らない時はヒューズ切れ（交換しても切れる場合はモーターやスイッチングレギュレーターなどの不良）、あるいはノイズフィルター、モーター、タイミングベルト、テーブルローラーなどの不良が考えられる。

硬貨を投入してもクレーンが作動しない場合、〝残りプレイ回数〟ランプが点灯しない時はスイッチングレギュレーター、メイン基板などの不良が原因で、点灯する時は所定のボタンを押すとプレイできるが、プレイできない場合はテストモードで各部のチェックを行なう（コインスイッチ、メイン基板不良が考えられる）。

ゲームはできるが、音が出ない場合はボリューム、DIPスイッチの設定違い、スピーカー、メイン基板の不良が考えられる。

またエラー表示が出る場合は、コインリジェクターのエラー（リジェクターの清掃と調整、コインスイッチのアクチェーター調整が必要）、クレーンを上下動または前後動させるモーターが規定時間（約十五秒）内で停止しない時（テストモードでセンサーとスイッチのチェックが必要）などで、それぞれについて処理の仕方を説明した。

なお同機に添付された「取扱説明書」に誤りがあったため、同機購入業者にはすでに配布されているが、その「訂正」についても若干触れた。

フリートーキングも

初日夜のフリートーキングでは、受講者のロケで使用している機械のトラブルに関する質問が多く出され、これに講師が答える形で進められた。

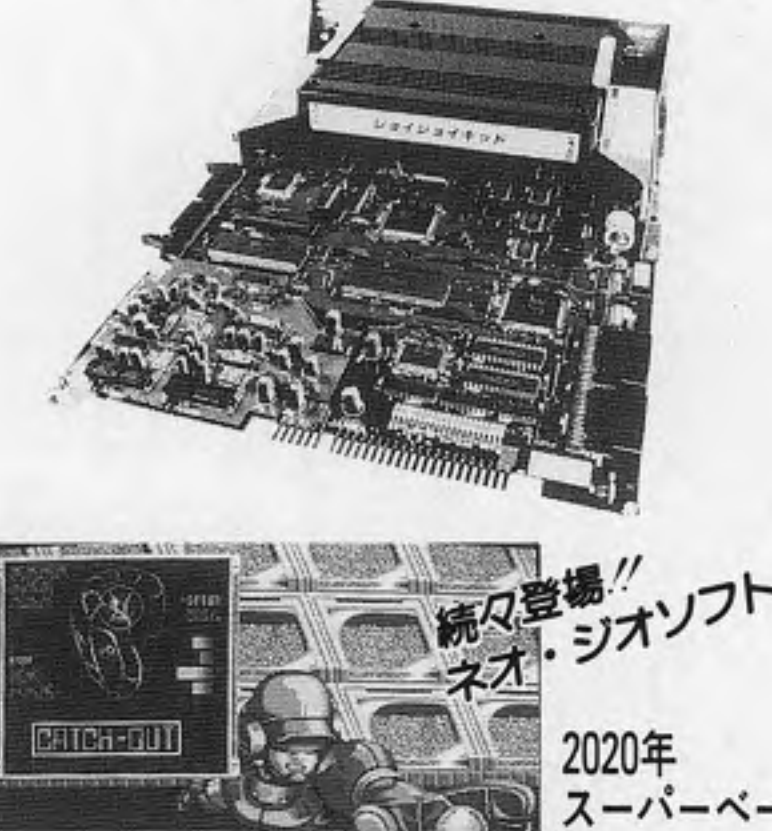
主な質問は次のとおり。

「ドリームキャッチャー」のセンサーが外の明るさに反応して誤動作を起こす。「チェイスHQ」でプレイヤー車がジャンプ後尻もちをついたまま戻らない。「ワールドダービー」で馬が一定の場所に来ると止まってしまう。このほかTVゲーム画面の調整など。

なお講師からは、一般的な問題に関連して、ネジが古くなって抜けない場合は、ニッパーで垂直に締め付けて回すと外れる場合が多い、故障した時はどこが悪いのかパズルを解いていくような気分で、楽しみながら作業を進めると能率が上がる、ロケ内では危険防止のため工具や部品が散らばらないよう注意する——などの助言があった。

閉講式ではAOUの梅原靖三会長が挨拶に立ち、「AM業界の発展は人材にかかっていると思うので、このような研修会を全国的に開催していきたい。受講者が中心となり各地域で人材の輪を広げてほしい」と語った。

また吉村技術研修委員長は「ここで修得した技術がこれから現場で生かされることを期待している」とし、改めて講師へのお礼を述べて閉会の挨拶とした。

最後に梅原会長から受講者一人一人に「修了証」が手渡され、同研修会の日程を終了した。

The Future Is Now
SNK

謎に迫って、謎を解け。
ストーリー、スゴロクモードを一挙に搭載。

ネオ・ジオゲーム
第19弾

クイズ大捜査線™

2P同時プレイ・途中参加可能

●厳選されたクイズ、豊富な問題数で手ごたえ十分。●動く、しゃべる。迫力のビジュアルシーン多数、イベント続出。●ドラマチックなストーリーモードは2話から選択。テンポのよいシナリオと場面展開でプレイヤーを魅了します。●2人で競うことのできるスゴロクモードは、これまでにないスリリングなゲーム進行。

スリリング
クイズゲーム

株式会社　エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　TEL. 06(338) 7007 FAX. 06(338) 7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12　TEL. 03(3733)1122 FAX. 03(3733)1139
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

パワフルSF
野球ゲーム

日米で、映画・コミック化決定!!
壮絶なスケールの近未来ベースボール。

NEW
ネオ・ジオゲーム
第22弾

SUPER BASEBALL 2020™

2020年スーパーベースボール
2P対戦プレイ可能

●従来の野球ゲームにない未来感覚あふれるグラフィックとハデな演出。●個性的なスター揃いの全12チーム。女性のみ、ロボットのみのチームあり。●わかりやすい新ルールでスケールアップ。ファウルゾーンを最小に設定しスピーディーな試合進行。●戦力強化が可能な賞金制を採用し、継続性アップ。

続々登場、ネオ・ジオソフト

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガ社DB会合
「ホログラム」完成発表
シカゴで組み立て、9月から本格出荷

米国セガ社(本社カリフォルニア州サンノゼ、トム・ペチー社長)は六月十四日、シカゴ郊外のソフィテルホテルでディストリビューター会合を開き、注目の立体TVゲーム機「ホログラム——タイムトラベラー」など新ゲームを披露した。

この会合で披露されたのは「ホログラム」のほか、「リビット」キット、「ダイナミックCC」キット、そして発売中の「クラッチヒッター」キット。しかし集まったディストリビューターが最も関心を寄せたのは「ホログラム」だった。

「ホログラム」は電通ブロックスの「デルビジョン」技術を使った初の業務用TVゲーム機で、リック・ダイア氏と同氏の会社ホログラム・ベンチャー社が開発したもの。米国セガ社が独占的販売権を持っている。この会合でペチー社長は、「このゲーム機はTVゲームではなく、ホロゲームだ。これまでの二次元のモニターから三次元の世界に突入する」と説明した。

同氏によるとACME91(三月二十二―二十五日、ラスベガス)で披露したのは、技術的にはこのようなものとして出品した試作品にすぎない。今回ディストリビューターで発表するのは完成版だ。ゲームストーリーなどは同じだが、警告信号として光る青い火花など細かい工夫がなされたほか、①タイムリバース(時を反転させる)ボタンを叩くとスタート地点に戻れることになった、②硬貨を追加投入することによってタイムキューブ(通路のようなものか?)を増やせることになった——など大きなフィーチャーが加わった。

難易度は四段階でオペレーターが設定できるが、放っておくとコンピューター側が判断して、オペレーションの実態に合わせてくれるオート調節機能も持っている。ソフトはレーザーディスク(LD)に収められており、ソニーのLDプレイヤーを使っている。これにはリモコンもあるので、離れた場所から調節できる。

「リプレイ」7月号表紙から米国セガ社「ホログラム」と(左から)ダイア氏、ペチー社長、アイビー副社長

現在このLDプレイヤーの仕入れが多くないため「ホログラム」の出荷ペースが遅いが、六月中に出荷を開始、九月には量産する。

本体はすべてグランドプロダクツ社(本社イリノイ州ベンセンビル、デビッド・マロフスキー社長)で組み立てられる。当面、日本へもこの米国製が送られてくることになる。

米国セガ社が行なったロケテストでは、驚くべき反響と収入があったとのこと。それでも同社は一般向けの広告に力を入れるとしている。

「ホログラム」の一作目「タイムトラベラー」は、どちらかと言えば反射ゲームにすぎないが、今後さらに違った領域にソフト開発を広げるもようだ。米国セガ社では必らず新しい分野が開拓できることを強調している。

なお同時発表となった「リビット」キットは、古典的な「フロッガー」の延長上にあるもの、と見なされている。

AMOAのロビー活動
連邦議会を訪問
次期会長にウルソ氏決定

全米AM機オペレーター協会、AMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ジム・トルカーノ会長)は五月十九―二十一日、ワシントンDCで恒例の「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」を開催、これに三十二州から会員のオペレーター八十社、家族を含め百七十五人が参加した。

これは連邦議会(上院と下院)議員に対し、会員が直接語りかけるという行事で、今年は六回目。二十日に連邦議員を招いての討論会が行なわれ、二十一日に連邦議員らを訪問、同夜は連邦議員らを招いての恒例のレセプションとゲーム大会が開催された。

その結果、AMOAの会員たちは百九十三名の連邦議員またはその秘書を訪問、レセプションには連邦議員、秘書、家族らが約千二百人集まった。

AAMAらと同様、AMOAが求めている新1ドル硬貨法案の促進については、上院議員五十一名のうち二十名、下院議員二百十八名のうち百三名が、これまでに支持を表明していることが判明した。

今回AMOAは新しい課題として、電気通信事業の規制撤廃がAM機オペレーターを脅すことのないよう求める動きをしており、注目される。これは連邦通信委員会(FCC)がこれまで規制してきた電気通信事業を開放すれば、AT&Tなどの巨大な通信事業企業がAM機オペレーターの仕事を奪うことになりかねない、と懸念されることによる。

なおAMOAは二月にアリゾナ州スコットデイルで開いた役員会で、九一―九二年期の正副会長を選出している。その結果、ユージン・ウルソ氏(マジソンコインマシン社)が次期会長に確定、九月中旬のAMOAエキスポ91を機に就任することが確認されている。

シカゴ郊外で続々と
ミニ新作披露会
タイトーは「ダブルアクセル」

タイトー・アメリカ社(本社イリノイ州ウィーリング、鈴木義治社長)は六月十三日、シカゴ郊外のハイアット・リージェンシー(オヘア)でディストリビューター会合を開き、TVドライブゲーム機「ダブルアクセル」を披露した。

「ダブルアクセル」は四輪駆動によるオフロードレースをテーマにしたもので、出品したのはプロトタイプ。九月ごろ日本でも出荷される予定。米国では座席の動くDXタイプと、シットダウンタイプ、アップライトの三種類が用意される。

米国コナミ社(本社イリノイ州バッファローグローブ、スチーブ・カウフマン上級副社長)も同時期、シカゴ郊外の本社にてディストリビューターに対し新製品を披露した。うち最も新しいのは「ベンデッタ」(クライムファイターズII)四人用アップライト。

同社の「ザ・シンプソンズ」はヒットしていてなお出荷中とのこと。このほか「ゴルフィング・グレイツ」キットもPRした。

ゴットリーブ・ブランドのフリッパーを開発しているプリミア・テクノロジー社(本社イリノイ州ベンセンビル、ギルバート・ポーラック社長)も同時期、オヘア空港近くのソフィテルホテルでディストリビューターに新製品を披露した。

プリミア社の最新フリッパーは「クラス・オブ・1812」。好評だった「カクタスジャック」に続き、八月から出荷する。

以上のほかロムスター社がハイアット・リージェンシー(オヘア)でディストリビューターをもてなした。六月十三―十四日にわたり、シカゴのオヘア空港近くではこのように各社の新製品が次々にディストリビューターに紹介され、ちょっとした「ミニエキスポ」のようだったとされている。

WMSインダストリーズ
新社長ニール氏

ニール・ニカストロ氏

ウィリアムズ社およびミッドウェー社を所有する米国のWMSインダストリー社(本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長兼CEO)はこのほど、会長の息子であるニール・ニカストロ氏を社長に任命した。

ニール・ニカストロ氏は八一年に入社、これまで財務担当、COO(経営責任者)を務めてきた。WMS社はニューヨーク証券取引所の上場会社。ウィリアムズ、ミッドウェーの両社を所有するほか、プエルトリコにカジノホテルを経営している。

同社では最近、TVポーカーなどのビデオラタリー(VLT)分野に進出することを明らかにしている。

Bondeal Charts

香港　九龍

トップ10ビデオゲーム

7/6	6/29	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ストリートファイターII(カプコン)	19
2	4	ホットショット(ストラータ)	14
3	2	スリーワンダーズ(カプコン)	4
4	3	ガンフォース(アイレム)	11
5	10	トラッグ(ミッドウェー)	4
6	―	サイクルウォリアーズ(辰巳電子)	18
7	9	ガルフストーム(ドーヤング)	5
8	5	パワースパイクス〔スーパーバレー91〕(ビデオシステム)	9
9	6	ヴィマナ(東亜プラン/テクモ)	2
10	7	コラムス(セガ社)	65

トップ5完成品ビデオ

7/6	6/29	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ハードドライビング(アタリゲームズ)	115
2	―	ビッグラン(ジャレコ)	74
3	2	レーザーゴースト(セガ社)	3
4	3	シスコヒート(ジャレコ)	26
5	5	スーパーハングオン(セガ社)	201

IAAPA会長
リチャードソン氏が転職

IAAPAの現会長、スパージョン・リチャードソン氏(五〇)が六月、二十五年間勤めたシックス・フラッグス社を退職し、アトランタ・コンベンション&ビジター・ビューロー(ACVB)の社長になった。

同氏はシックス・フラッグス・オーバー・ジョージアの園長、社長を勤めてきた。ACVBから熱心なスカウトを受けたもので、これは栄転になる。IAAPAの会長職については、十一月の任期一杯まで勤めることが確認されている。

第５回関西ＡＭソフトボール大会

カプコンＡチーム優勝

準優勝はアポロ、３位ＰＩＣ・Ｂ
11社16チームが参加し懇親深める

関西のＡＭ業者の親睦をより深めることを目的に「第五回関西ＡＭソフトボール大会」が七月七日、大阪・豊中の服部緑地公園で開催され、これに過去最多の十一社十六チームが参加し熱戦を繰り広げた結果、「カプコンＡ」チームが優勝の栄誉に輝いた。

同大会は七九年に第一回が開かれ、今回で五回目を迎えた。前回優勝した㈱セガ・エンタープライゼス関西支店が今回の幹事となり、㈱アミューズメント通信社を事務局として運営。参加した十六チームは次のとおり。

アポロ、アイレムＡ、同Ｂ、ＳＮＫファイターズ、カプコンＡ、同Ｂ、カワクス、キャッチ・ザ・ふぁーる（タイトー）、ジャレコ大阪、ＳＥＧＡ・Ａ、同Ｂ、ナムコＡ、同Ｂ、ニチブツ、ＰＩＣ・Ａ、同Ｂ。

出場選手に家族や友人を交えたチームもあり、また多くの家族らが応援する中での大会となり、家族ぐるみで親睦を深めるものとなった。

当日は炎天下での試合運びとなったが、各メンバーは奮闘した。トーナメント方式で進め、一試合は五イニングまたは四十分で終了とし、第四試合まで行なった。午前九時半、アミューズメント通信社の赤木社長による開会の挨拶の後、プレイボール。午後三時過ぎまで熱戦が続いた。

第一試合では外野へ飛びさえすればランニングホームランというケースが続出する乱打戦が多かったが、第二試合、準々決勝と進むにつれて、引き締まった試合運びとなった。準々決勝にはアポロ、ジャレコ、カプコンＡ、ＰＩＣ・Ｂの四チームが勝ち進んだが、うちアポロ対ジャレコの試合は決着がつかなかったため、ジャンケンによりアポロが決勝へ進出。もう一方の試合はカプコンＡが勝者となった。

優勝決定戦はカプコンＡが先攻。アポロの投手は参加チーム中唯一、円を描いて速い球を投げる本格的投法で、カプコンＡは打ちあぐねたが二回に二点を獲得。アポロも、カプコンＡの打たせて取るという堅い守備力の前になかなか得点できず、一回と三回に一点ずつ取ったのみで、同点のまま五回を終了。しかし優勝決定戦なので六回まで続行することになったが、それでも勝負が決まらないため、双方の選手九人によるジャンケンを行なった結果、カプコンＡが勝ち残った。なお優勝決定戦と同時進行で三位決定戦が行なわれ、ＰＩＣ・Ｂが劇的な逆転サヨナラ勝ちを収めた。上位三チームに賞品、優勝者にトロフィーを贈呈。

なお同大会はこれまで第一回は旧ベンドジャパン、二回はコナミ、三回はナムコＢ、四回はセガが優勝している。

写真は上から試合のようす、カプコンＡ／Ｂ、アポロ、ＰＩＣ・Ｂ、ジャレコ大阪の各チームのメンバー

ＡＭ通信社の赤木社長から優勝トロフィーを贈られるカプコンチーム代表（上）、左は開会式

下から三段目中央はニチブツ（左）とカワクス、右端はＳＮＫ、二段目は（左から右へ）ＰＩＣ・Ａ、ナムコＡ／Ｂ、タイトー、下段はアイレムＡ／Ｂ、セガＡ／Ｂの各チームのメンバーとその家族ら

Manufacturers Directory 1991

VIDEO GAMES

ALPHA DENSHI CO., LTD.
2-15, Atago 3-chome, Ageo, Saitama 362
(048) 775-2412
K. Arai .... president

ATLUS LTD.
2F Shatou Bldg., 3-1 Kagurazaka
Shinjuku-ku Tokyo 162
(03) 3235-7801
Fax: (03) 3235-7804
N.Harano .... president

BANPRESTO CO., LTD.
Bandai No.3 Bldg., 4-14, Komagata
1-chome, Taito-ku, Tokyo 111
(03) 3847-5161
Fax: (03) 3847-5169
Y. Sugiura .... president

CAPCOM CO., LTD.
1-12, Tokiwamachi, 2-chome, Chuo-ku,
Osaka 540
(06) 946-2058
Fax: (06) 946-6657
K. Tsujimoto .... president
R. Hirata .... manager

DATA EAST CORPORATION
41-10, Minami-Ogikubo, 4-chome,
Suginami-ku, Tokyo 167
(03) 5370-0718
Fax: (03) 3335-3741
T. Fukuda .... president
H. Chosokabe .... manager

FACE CO., LTD.
1-9-8, Yayoicho, Nakano-ku, Tokyo 164
(03) 3372-7411
Telex: 2325303 FACE J
Fax: (03) 3372-3141
T. Kanaya .... president

HOME DATA CORP.
Home Data Bldg., 1-10 Umadome,
Fukiai-cho, Chuo-ku, Kobe 651
(078) 261-2790
Fax: (078) 261-2792
H. Matsuura .... president
N. Ukita .... manager

IREM CORPORATION
Okamotokosan Bldg., 11-9, Nishihommachi
1-chome, Nishi-ku, Osaka 550
(06) 535-4885
Fax: (06) 535-1710
Y. Takashima .... president
M. Sasatani ..... overseas business manager

JALECO LTD.
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo 158
(03) 3708-4830
Telex: JALECO J27891
Fax: (03) 3708-4822
Y. Kanazawa .... president
T. Saigusa ..... director overseas department

KANEKO CO., LTD.
8-23-21, Shakujiidai, Nerima-ku, Tokyo 177
(03) 3921-9661
Fax: (03) 3922-1753
H. Kaneko .... president
A. Utoh .... research & development manager

KONAMI CO., LTD.
3-25, Kanda-jinbocho, Chiyoda-ku,
Tokyo 101
(03) 3262-9112
Fax: (03) 3262-9343
K. Kozuki .... chairman
F. Hishikawa .... president
N. Nishio .... general manager, overseas marketing dept.
K. Hiraoka .... assistant general manager, overseas marketing dept.

MITCHELL CORPORATION
Sakae Building 2F, 3-12-1 Asagaya-minami
Suginami-ku, Tokyo 166
(03) 3220-2647
Fax: (03) 3220-2607
Roy Ozaki .... president
K. Niida .... Sr. VP

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo 146
(03) 3756-2311
Fax: (03) 3756-5967
T. Manabe .... president

T. Ichise .... executive director overseas business

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
12-9, Tenjinbashi 1-chome, Kita-ku,
Osaka 530
(06) 353-5211
Fax: (06) 356-1531
S. Torii .... president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
6-23, Chiyoda 2-chome, Sagamihara,
Kanagawa 229
(0427) 52-7701
Fax: (0427) 59-2178
M. Shigeta .... president

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 3743-7438
Telex: J22357 SEGASTAR
Fax: (03) 3743-5539
H. Nakayama .... president
K. Horii .... U.S.A. & European div.
Y. Shimizu .... Oceania & Asia div.

SETA CO., LTD.
1-15, 2-chome, Nishimagome, Ohta-ku,
Tokyo 143
(03) 3778-2711
Fax: (03) 3778-2712
J. Fujimoto .... president
T. Ishikawa .... executive director
M. Ohno .... manager

SIGMA INC.
SK Bldg., 4-14-4, Sendagaya Shibuya-ku,
Tokyo 151
(03) 3486-2841
Telex: 242-2266 SIGMA J
Fax: (03) 3796-0610
K. Manabe .... president
T. Onodera .... managing director

SNK CORPORATION
18-8, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564
(06) 338-7007
Telex: 5236785 SNKCO J
Fax: (06) 338-7150
E. Kawasaki .... president

SUN ELECTRONICS CORP.
250, Asahi, Kochino-cho, Konan, Aichi 483
(0587) 55-3500
Telex: 4573187 SUNTAC J
Fax: (0587) 54-8248
M. Maeda .... president
K. Yoshida .... export manager

TAD CORPORATION
3-31-2, Shimorenjaku, Mitaka, Tokyo 181
(0422) 42-8031
Fax: (0422) 42-8032
T. Yokoyama .... president

TAITO CORP.
2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 3222-4807
Fax: (03) 3238-7965
K. Hasegawa .... president
M. Oue .... senior managing director, general manager
K. Koike .... manager

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara, Nara 634
(07442) 3-4764
Fax: (07442) 5-1191
Y. Tatsumi .... president
M. Nagafune .... director
Y. Mizuo .... sales manager

TECHNOS JAPAN CORP.
No. 2 Monami Bldg., 31-11, Kabuki-cho
2-chome, Shinjuku-ku, Tokyo 160
(03) 3205-2555
Fax: (03) 3205-7080
K. Taki .... president

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 3222-7630
Telex: J27174 TECMO
Fax: (03) 3222-7629
T. Kakihara .... president
N. Osada .... managing director
R. Akaishi .... director of overseas dept.
J. Nakamura .... director general manager
I. Fukada .... manager overseas dept.

TOAPLAN CO., LTD.
Toa Bldg., 1-8-4, Shimizu, Suginami-ku,
Tokyo 167
(03) 5397-0511
Fax: (03) 5397-4755
Y. Kiyomoto .... president
H. Moriya .... general manager

UPL COMPANY LIMITED
Taguchi Bldg., 16-3. Ueno, 3-chome,
Taito-ku, Tokyo 110
(03) 3834-1434
Fax: (03) 3834-3918
H. Sagiya .... president
K. Takahashi .... export/import manager

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
35-1, Matsunoki-cho, Shimogamo
Sakyo-ku, Kyoto 606
(075) 723-0358
Fax: (075) 723-0368
K. Furukawa .... president
Y. Tamura .... manager

VISCO CORPORATION
3-38-3, Kaname-cho, Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 3554-0121
Fax: (03) 3554-0150
T. Akiyama .... president
Y. Itoi .... international sales manager

ARCADE GAMES

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-sho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku,
Kyoto 615
(075) 311-2585
Fax: (075) 311-2586
K. Furukawa .... chairman
J. Furukawa .... president
S. Masuko .... import/export dept.

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome,
Setagaya-ku, Tokyo 157
(03) 3307-1221
I. Kato .... president
S. Sibuya .... business manager

KOMAYA MFG. CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome,
Higashinada-ku, Kobe 658
(078) 412-2121
Fax: (078) 412-3851
H. Tanaka .... president

YUEI CO., LTD.
3-7-5. Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 3263-9421
Telex: J28695 KABUYUEI
H. Uchida .... president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannowa, Misaki-cho, Sennan-gun,
Osaka 599-03
(0724) 94-0783
Fax: (0724) 94-2195
A. Fujiwara .... managing director

ACT CO., LTD.
20-7, 5-chome, Hiyoshi, Kouhoku-ku,
Yokohama 223
(044) 62-5121
Fax: (044) 62-6905
M. Nozaki .... president
Y. Taira .... manager

HOEI SANGYO CO., LTD.
7-43, 3-chome, Ohno, Nishiyodogawa-ku,
Osaka 555
(06) 475-0321
Fax: (06) 473 1273
T. Eiraku .... president
Y. Norioka .... managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa 211
(044) 722-6141
Fax: (044) 711-2779
S. Ono .... president
T. Yano .... managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome,
Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 3986-5331
S. Nakamura .... president
H. Yamaguchi .... exprot manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-City,
Osaka 567
(0726) 35-1886
Fax: (0726) 35-1880
K. Kato .... executive vice president
Y. Kawamura .... export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Fax: (0471) 91-4129
Y. Masago .... president
M. Masago .... managing director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho, 1-chome, Kodaira-shi,
Tokyo 187
(0423) 43-2851
Fax: (03) 3464-7763
K. Hashimoto .... president
H. Arai .... export manager

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
22-4, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku,
Tokyo 107
(03) 3402-7311
Telex: GORAKU J33165
Fax: (03) 3403-8862
K. Endo .... president
S. Endo .... vice-president
M. Yoshino .... managing director

NIPPO CO., LTD.
27-12, Sakae 5-chome, Naka-ku,
Nagoya 460
(052) 263-1281
Fax: (052) 263-0992
A. Iwayama .... manager

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
Royal Max II, 19-9, 7-chome, Ebie,
Fukushima-ku, Osaka 553
(06) 451-6156
Fax: (06) 451-5530
N. Okamoto .... president

SANOYAS HISHINO MEISHO CORP.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
Fax: (06) 451-2467
H. Ohtaguro .... president
M. Fukuda .... vice president
K. Wakazono .... managing director
S. Sakamoto .... executive director

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
13-18, Esaka-cho, 1-chome, Suita,
Osaka 564
(06) 385-5626
Telex: 05233039 SYUSOK J
A. Ohta .... president
J. Yagi .... manager of amusement ride dept.

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, Motomachi 1-chome, Naniwa-ku,
Osaka 556
(06) 632-1051
Telex: 5267602 SENGY J
Fax: (06) 632-1060
S. Yamada .... president
Y. Yahata .... managing director
N. Kida .... manager

SHINSUI TRADING CO., LTD.
#502, Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi,
Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 3263-5281
Telex: SHINSUI J27306
Fax: (03) 3238-0290
H. Morikawa .... president
T. Morikawa .... export manager

TASKO CO., LTD.
3-4-4, Kigawa-Nishi, Yodogawa-ku,
Osaka 532 (Osaka office)
(06) 303-7531
Fax: (06) 306-0210
Y. Uehara .... president
H. Uehara .... executive director

TOGO JAPAN INC.
1-5-7, Yagumo, Meguro-ku,
Tokyo 152
(03) 3718-6461
Telex: 246-6310 TOGO J
Fax: (03) 3725-2420
K. Yamada .... president

ZEN INTERNATIONAL CORPORATION
7-145, Ikoma-cho, Kita-ku, Nagoya 462
(052) 981-3733
Telex: J59526 LUMINAS
Fax: (052) 981-3794
H. Matsukawa .... president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15
Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 3401-6181
Telex: 27417 HIRO J
Fax: (03) 3408-7420
Hiroshi Abe .... president

DISTRIBUTORS

KAWAKUSU CO., LTD.
1-35, Kawamata 3-chome, Osaka 577
(06) 787-1881
Fax: (06) 787-1952
S. Kawakusu .... president

話題のマシン

コミカルタッチのＴＶガンゲーム機

新感覚合成画面

ナムコの２人用「ゴーリーゴースト」

コミカルなゴーストたちを次々とやっつけていくという内容のアップライト型ＴＶガンゲーム機「ゴーリーゴースト」が、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）から七月二十六日発売となる。

これは二階建ての家の断面を背景に、ゴーストたちが飛び回るという画面だが、背景は部屋の模型（ジオラマタイプ）の実写画像、ゴーストのキャラクターは通常のＴＶゲーム画像で、この二つの画像をハーフミラーで合成した画面になっているのが特徴。従ってブラウン管は二個使用しており、固定画面だがゴーストには立体感がある。

プレイヤーは備え付けの銃（二丁あり二人同時プレイも可能）で、多彩なパターンで出没するゴーストたち（撃つと分裂するものもいる）を撃破。銃は連射も可能。ゲーム内容は至ってシンプルで、撃ってはならない標的やアイテムなどもなく、出現したゴーストをただ撃っていくだけなので、だれにでもプレイできる。ゴーストの種類により得点が異なり、各パターン（全部で四パターン構成）のラストに登場するボスの得点が最も高い。タイマー内に一定得点を得るとクリア。二人同時プレイの場合は双方の得点が大きく表示され競争意識を高める。女性客やカップルでも気軽に楽しめるゲームだ。幅七八㌢、奥行一二二㌢、高さ一九二㌢。定価百六万円。

ゴーリーゴースト

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

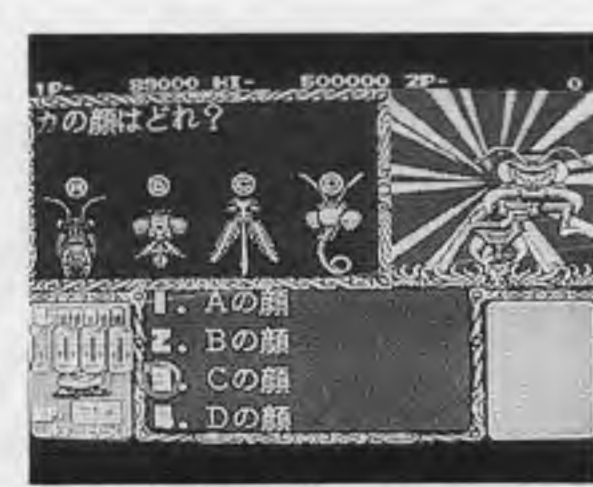
米国ＷＭＳ社フリッパー

ロボットが変身

タイトーから「ザ・マシン」

米国ウィリアムズ社製フリッパー「ザ・マシン」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から七月中旬発売となった。

これは〝ピンボットの花嫁〟がサブタイトルで、片足（ランプが点灯）を上げた女性ロボットがバックガラスに描かれ、プレイフィールドはバイレベル方式で、上部に同ロボットの顔が設置されている。この顔の口や目にボールが入ると音声とともに顔が動き、二個のマルチボールプレイとなる。この時一定条件で顔が回転し人間の女性の顔に変わる。またプレイフィールド内に点滅する電飾を設けるなど、演出効果が高い。

このほか右側登坂レーンへ二回連続入れると三回目以降は高得点となるなどフィーチャーも数多い。定価六十二万円。

ザ・マシン

シミュレーター「D³―BOS」

全方向への回転

タイトー「クイズクエスト」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、映像シミュレーター「D³―BOS（ディー・スリー・ボス）」が七月下旬、また同社〝F²システム〟「クイズクエスト」が七月中旬にそれぞれ発売となった。

「D³―BOS」は昨年AMショーに参考出品後改良を重ね、このほど完成したもの。基本的なシステムは変わっていないが、全体的にコンパクトになりデザインも一新。またドアの開閉をスムーズにするため、当初ドアに組込まれていたブラウン管を内部に設置し、座席の向きも変更。ドアは上方向へ開けるようになっている。なお本体の機構は日清紡テクノビークル、日本鋼管との共同開発によるもの。レーザーディスクによる映像に合わせ、三つの駆動軸がサーボモーターによりそれぞれ独立して動き、全方向へ三百六十度回転（毎秒最大一回転）。二人乗りでバケットシートに座り、肩からひざまでサポートする安全バーにより固定。係員が外部で操作するが、乗客がボタンで停止させることもできるほか、本体に外から近づくと停止する安全機構も装備。映像は当面アクロバットスキーとサンドバギー走行だが、今後年三、四本のペースで新ソフトを提供する。幅三二〇㌢、奥行き一九〇㌢、高さ二四五㌢。定価千八百万円。

「クイズクエスト」は、クイズに正解しながら悪魔を倒し捕らわれている姫を助け出すという設定。六ジャンルから出題され、回答は四択制（ボタン操作）。問題の内容は多彩で、学問的なものから珍問奇問まであり、出題方法も文字のほか正しい絵を選ぶ視覚的なものも多く採用。正解を教えてくれるなどのアイテムも出現。正解ノルマ制。基板定価十八万八千円、サブ基板八万八千円。

クイズクエスト

D³-BOS

話題のマシン

アルファ開発〝ネオジオ〟ソフト

魔人と戦う騎士

ＳＮＫから「クロスソード」

〝ネオ・ジオ〟ソフト第二十一弾として、アルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）開発「クロスソード」が、㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、川崎英吉社長）から七月下旬発売となる。

これは千年の眠りから目覚めた太古の魔人軍団に、騎士が剣と魔法で立ち向かうというもので、騎士（プレイヤー）が輪郭だけで表現されている。全部で七ステージあり、基本的には画面は騎士の動きに従って横スクロールするが、強制横スクロールのステージもある。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

攻撃と防御を使い分けながら戦い、敵を倒すとアイテム（約四十種類もある）を入手。通常攻撃もレバーとボタンの組合わせで数種類ある。敵の攻撃方向（上か下か）を見て瞬時に防御し即攻撃に移るというのが基本的攻撃パターン。実力に応じて〝経験値〟が上がり攻撃・防御力がアップしていく。なお魔法は使う剣によって変わる。ゲームはライフ制。二人同時プレイも可能。カセット定価三万六千円。

クロスソード

〝システム18〟の「Ｄ．Ｄ．クルー」

爆弾テロと格闘

セガ社「ニューＵＦＯキャッチャー」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から同社〝システム18〟の新作「ＤＤクルー」が七月中旬、またクレーン機「ニューＵＦＯキャッチャー」が六月中旬それぞれ発売となった。

「ＤＤクルー」は爆弾テロを仕掛ける悪の組織と戦う格闘アクションゲームで、多数の敵との格闘シーンの激しさ、息つく暇もなく敵が次々と襲いかかってくること、またパンチやキックを繰り出すキャラクターの動きが滑らかなことなどが特徴。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

四人のキャラクターから一人を選択しプレイ。Ａボタンで攻撃、Ｂボタンでジャンプ、ＡＢ同時に押すと大技（各キャラクターにより異なる）が出せる。さらにレバーとの組合わせでそれぞれの技が変化するほか、ダッシュ中にＡＢ同時に使うと必殺技が飛び出す。ステージは工事現場やビルの屋上（ヘリコプターからの攻撃もある）、遊園地など多彩。持ち人数制。操作盤付き基板定価十九万七千五百円、同ＲＯＭキット十一万円。なお同ゲームは四人まで同時プレイが可能で、四人用の同社新キャビネットが近く発売となる。

「ニューＵＦＯキャッチャー」は従来の「ＵＦＯキャッチャー」のバージョンアップ版で、全体に丸味を持たせカラーもピンクとミラーメタリックに一新。機構的にもクレーン部が取り外し可能となったこと、アームのセンサー機能の向上、景品収納能力がアップしフロントガラスも大きく見やすくなったこと、取った景品の大きさによりファンファーレの音が変わること、払い出しメーターの搭載――などが特徴となっている。本体サイズは従来機とほぼ同じで、幅一六八㌢、奥行八八㌢、高さ一九四㌢。定価百十五万円。

Ｄ．Ｄ．クルー

ニューＵＦＯキャッチャー

コナミ「サンダークロスII」

超メカ軍団復活

メダルゲーム「ラストクイーン」も

ＴＶ宇宙戦争ゲーム機「サンダークロスII」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から八月七日発売となる。また同社二人用メダルゲーム機「ラストクイーン」が、六月下旬発売となった。

「サンダークロスII」は同社「サンダークロス」（八八年十月発売）をバージョンアップしたもので、前作で撃滅したはずの超機械化軍団がさらに勢力を増強し復しゅうしてくるという設定。前作での簡単な操作性とスケール感のあるステージ構成という基本コンセプトを踏襲した上で、敵のキャラクターと攻撃パターンに個性を持たせ、プレイヤーのオプション攻撃も変化に富むものとなった。また基本的に強制横スクロール画面だが、大幅に上下移動ができる場面も設定。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイも可能。途中で集めたカプセルの数に応じて攻撃能力が変わっていく。オプションは最大四つまで自機の上下に付き、画面一杯に攻撃ができる。ゲームは持ち機数制。基板販売のみでＯＰ価格十五万八千円。

「ラストクイーン」は、四枚の裏向いたトランプカードがランダムに高速で表向いては裏返しとなり、最後に表向いたカードはどれかを当てる、というシンプルなもの。連続して当てると盤面のランプのコマ（コマ数は毎回変わる）が進み、最高百倍の配当となる。一回のメダルＢＥＴ数は十枚まで。不正解の時点でゲーム終了。豪華電飾付き。ＯＰ価格百五十八万円。

サンダークロス II

ラストクイーン

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.159

山川萬里

野球

野球が面白くないようになってきた。

野球がもっていた熱気が失われていったのである。

ピンチにたった時に投手に声をかけることはそう悪いことではないのかもしれない。しかしものごとには自ずから限界がある。今のプロ野球はいったいどうなっているのだとおもう。酷い時には一球ごとに投手にボールを手渡しするためにマウンドへ歩いてゆくキャッチャーがいる。ボールを渡しながら二言、三言、何かを言う。投手はきまったように、グラブで口許を覆うようにしてそれにうけ答えをして頷いたり首をふったりする。捕手はすたすたと次打者の前を通りすぎて、キャッチャーボックスに入り、自分の位置をきめ、キャッチャーミットを拳で二三度叩きながら守備位置についている全員に声をかけ、ようやくしゃがみこむ。さっき投手と話をしてきたばかりだのにまた背を伸したり曲げたりして投手にサインを出す。

投手は投手で背を踞めてサインを覗きこみ、首をふったり、また、グラブをつけていない方の手で胸の辺りに十字架をかくような動きをしたりして、しかる後にようやくモーションを起して捕手のミットの方へ球を投げる。

一年に数度しか野球の試合をしないというのであればまた別のことになろうが、シーズンがくれば殆んど毎日のようにゲームをしていて、このような態ではちょっと困ると言いたくもなる。ゲームがながくても短かくても観覧料金は同じだから、ながくかかるようにしてサービスに勤めているなどとは間違ってもおもって欲しくない。

昭和二十年代、戦争に負けて、野球が出来るようになった頃のことをおもうと、あの時代が夢のような気さえする。

日本中、野原だらけだった。もっとも瓦礫を片づけなければならなかったが、米の空爆のせいで何もかも吹っとばされたところが多かった。今と丁度反対で大都市ほど広場が多かったわけである。

手製のバットで、ベースは土に手描き、ボールも誰かよく知っている友だちがどのグループにも一人ぐらいは必ずいて、コルクを自転車のチューブで巻き、キャンパス地にそれらしき型をとって縫いめまで硬式野球の縫いめに似たようにこまめにボールをつくってくる。

早朝まず学校へ行くまでにキャッチボールとバッティングの練習、自転車で通勤をしている人も自転車をとめて見物したり、なかには熱心な人がいてコーチらしきことを自分から勝手にかって出てきてくれたりする。

あまり気をいれずにきき流したりしていた後で、他の人があれは甲子園で投げたことがある投手だと教えてくれたりして驚いたこともあったっけ。

学校へ行っても自習時間が多くて、それがよかった。授業時間がきて暫くは教室で教師を待っているが誰もこないと、手製の粗末な道具を手に手にもって窓から運動場にとびだして行く。すぐに野球がはじまる。時間はあっという間に過ぎてゆく。教室には帰りたくないけれど、次の時間の始業を知らす鐘を小使いさんが手で振りながらこちらを見ている。しぶしぶ教室に入る。次の時間にも先生がこないことを一心に祈りながら。昼休みは勿論野球、放課後も野球。当時はまだ学校にはクラブはなかった。

対校試合の野球の選手は互選で適当にティームをつくっていた。

放課後グラウンドで自分たちの野球をする場所を確保出来なかった時には、十人位でぶらぶらと町から町へと広場で野球をしている人を探して歩き、話がまとまるとそこで練習をしていた人たちとゲームを始める。これはこれで剣の達人が道場破りをして全国を修行して廻るような趣きがあり結構楽しいものであった。

アンダーハンドの投手のティームにあたればアンダーハンドの投法が実地に分ってゆく。ライト打ちも実際に腰を入れてミートしている打者にあたると、今まで手と腕で力がない打球をライトに流していた自分たちのティームの技術のいたらなさ、非力さ加減が身にしみるように分ってきて恥しくなる。後は猛練習あるのみだ。

当時の投手はどうであったか。まずこれはティームの中の選ばれた人、エリートである。いちばん速い球を投げることが出来るものが先発でマウンドにのぼる。絶対的に孤独な存在が投手であった。投手が声を出すことがあっても草野球では投手にいちいち声をかけに行く野手はいなかった。なぜなら野手はみんながみんな次の投手のポジションを虎視眈眈と狙っていたのであるから。

暗黙の裡に、ここら辺でもうそろそろ交替しなけりゃという時がくると、今の投手の次に速い球を投げることが出来る人がマウンドに行く。

「替わろうか」

それで終りである。今まで投げていた投手は、球を次の投手に渡し、小走りに空いた野手の守備位置へと走ってゆく。

投手たるものちょっと具合が悪くなると、次次と次の選手にマウンドをあけ渡さなければならないというのが当時の草野球の鉄則であった。

まだまだ子供っぽい幼稚な野球ではあったが、今のプロ野球のようなすぐマウンドに他の選手が駆け寄るような女女しさはなかった。

いちいち言葉に出さなくても投手は一球一球が全力投球で気をぬくことは出来なかった。一寸でも気をぬくと即交替である。九人の投手で野球をしていたのである。

マウンド周辺は九人の熱気でむんむんとしていた。あの熱気で滾っていた投手マウンドに水をかけ、いっぺんに白けさせてしまった天才が江川である。

江川がピークの頃から投手マウンドが冷え冷えとしてきた。

野球がもっていた熱気が失われていった。王のようにかりかりとしている人が何となく間が抜けて感じられるように。

AUGUST 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリートファイター　II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	8.22
2	2	クイズ三国志（カプコン） Quiz-Romance of The Three Kingdoms* (Capcom)	7.58
③	—	クライムファイター　2（コナミ） Vendetta [Grime Fighters 2] (Konami)	7.57
4	3	クラッチヒッター（セガ社） Clutch Hitter (Sega)	7.52
⑤	—	ワンダー3（カプコン） Wonder Three (Capcom)	7.09
6	4	スーパーバレー'91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	7.08
⑦	—	ＬＤクイズ・クイズでデイト（日本物産） LD Date with Quiz* (Nichibutsu)	7.00
8	8	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	6.37
⑨	—	ターボフォース（ビデオシステム／ナムコ） Turbo Force (Video System)	6.33
⑩	—	クイズ大捜査線（ＳＮＫネオジオ） Quiz-Dragnet* (SNK)	6.25
11	10	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.18
12	7	ゆうゆのクイズでＧＯ！ＧＯ！（タイトー） Quiz by Yu Yu* (Taito)	6.12
13	5	ウルトラマン（バンプレスト） Ultraman (Banpresto)	6.09
14	13	ヴィマナ（東亜プラン／テクモ） Vimana (Toaplan)	6.07
15	14	クイズ宿題をわすれました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	6.06
16	9	クイズ殿様の野望（カプコン） Quiz Lord's Adventure* (Capcom)	5.94
17	16	バーニングファイト（ＳＮＫネオジオ） Burning Fight (SNK)	5.93
18	11	ゴルフィンググレイツ（コナミ） Golfing Greats (Konami)	5.81
19	19	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.75
20	12	サンダーゾーン（データイースト） Desert Assault [Thunder Zone] (Data Fast)	5.69
21	21	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.67
22	6	ガンフォース（アイレム） Gun Force (Irem)	5.62
㉓	—	ダイナミックＣＣ（セガ社） Dynamic C.C. (Sega)	5.54
24	15	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.51
25	18	キング・オブ・ザ・モンスターズ（ＳＮＫネオジオ） King of The Monsters (SNK)	5.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ。5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ　2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.50
2	2	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.30
3	3	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	7.70
4	4	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.47
⑤	6	スペースガン（タイトー） Space Gun (Taito)	6.50
6	5	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	6.38
⑦	8	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.29
8	7	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.14
⑨	11	ラッドモビール（デラックス）（セガ社） Rad Mobile (Deluxe) (Sega)	6.11
⑩	13	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	5.89
11	12	Ｇ−ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-Loc (Deluxe) (Sega)	5.83
⑫	17	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	5.67
⑬	15	ウイニングラン '91（ナムコ） Winning Run '91 (Namco)	5.50
14	10	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	5.25
15	—	ラインオブファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	5.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	クイズ麻雀！早くヤッてよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	7.00
②	—	麻雀いかがですか（ミッチェル） Won't you play Mahjong?* (Mitchell)	5.85
3	3	とってもＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.57
4	2	麻雀実験ラブストーリー（日本物産） Mahjong Experimental Love Story* (Nichibutsu)	5.56
5	5	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	5.35

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・マシン（ウィリアムズ） The Machine (Williams)	7.40
②	6	バッグスバニー（ミッドウェー） Bugs Bunny Birthday Ball (Midway)	6.00
3	3	ファンハウス（ウィリアムズ） Funhouse (Williams)	5.95
④	7	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	5.00
5	5	シンプソンズ（データイースト） The Simpsons (Data East)	4.75

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Taito Reports Stable Earning Result for '90

At its ordinary general meeting of stockholders held June 24, Taito Corp., Tokyo, announced its business results for the fiscal year ended March 1991. The company's stocks are not publicly traded so only the outline of the financial report was disclosed. This is the first time Taito have publicly announced any of their financial results. The reason is that the company will shortly be listed on the Tokyo Stock Exchange (TSE).

According to the announcement, revenue totaled 68,803 milion yen, up 11.5% over the preceding year, and net income totaled 3,209 million yen, up 11.1%, showing balanced growth. However, the results for home video software in the U.S.A. were reportedly unsatisfactory.

A breakdown of the revenue shows that the coin-op amusement & karaoke operation division achieved 38,551 million yen (56.0% of total), up 29.5% over the preceding year, while the sales division occupied 30,251 million yen (44.0% of total), down 5.4% from the preceding year. The arcade-to-karaoke ratio for the operation division was not given.

A breakdown of the sales division's revenue was as follows: coin-op amusement accounted for 13,583 million yen (19.7% of total), down 11.5% from the preceding year, karaoke recorded 7,844 million yen (11.4% of total), up 22.9%, home video games recorded 8,410 million (12.2%), down 12.5%, and others accounted for 168 million yen, (0.6%), down 29.0%. Although karaoke sales increased, coin-op amusement and video game sales remained dull due partly to the sluggish overseas market.

As for the company's exports, the category "domestic sales destined for overseas" was shown for the first time. It amounted to 5,169 million yen (8.0% of total), down 48.5% for the preceding year if similarly calculated.

Taito's major subsidiaries are Taito America Corp., U.S.A., and Taito (Europe) Corp., U.K. Their consolidated revenue was 72,148 milion yen, up 9.1% over the preceding year, while the consolidated net income was 1,678 million yen, down 34.1%.

Taito's major stockholders are as follows: Kyocera Corp. (22.5%), Asha Kogan (18.65%), Rita Kogan (15.6%), Abba Kogan (11.38%), Sanwa Bank (4.0%), Taito Stockholding Employees' Association (3.24%), and Toyo Trust & Banking (3.0%).

Kasco's Reps Change

Kenzo Furukawa, president of Kansaiseiki Seisakusho Corp. (Kasco), Kyoto, was promoted to chairman, and his son Junichiro Furukawa, managing director, was promoted to president. This was decided at a meeting of the board of directors held on June 18, and immeditely announced.

Founded in 1955 and incorporated in 1958, Kasco has manufactured electro-mechanical arcade games. Formerly, it succeeded in developing hit games, such as "Mini Drive" and "Indy 500". Although it has developed less arcade games recently, it is drawing attention due to innovative development made by fully employing technology and ideas.

Kenzo Furukawa is the founder. Junichiro was born in April 1950, entered Kasco in 1974, became director in 1978, and was promoted to managing director in 1983.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Tecmo Reports Earning '90

Tecmo Ltd., Tokyo, recently announced its business results for the year ended March 1991. Since Tecmo's stock is not publicly traded, this represents the first time that its business results have been publicly announced. Tecmo's shares are expected to be traded on the over-the-counter (OTC) market in the near future.

According to the report, the revenue for the fiscal year ended March 1991 was 12,246 million yen, up 9.8% over the preceding year, while the net income was 832 million yen, down 10.5%.

A breakdown of the revenue is as follows: domestic coin-op sales totaled 3,022 million yen (24.7% of total), up 83.2% over the preceding year, domestic home video game sales 3,313 million yen (27.1%), up 120.5%, operation division 1,238 million yen (10.1%), up 31.6%, and exports 4,671 million yen (38.1%), down 33.8%.

A breakdown for exports has not been given but it is likely that home video game division was the dominant earner. According to Tecmo, home video sales in the U.S.A. were favorable in the first half but suffered in the second half due to an oversupply of software. This suggests that the software market for Nintendo Entertainment System (NES) reached a peak during 1990.

Manufacturers Directory 1991

On page 18

Local Expo In Sendai

On June 21–22, the amusement operators association in Miyagi Prefecture (MAMO) held the first "MAMO Amusement Fair" in Sendai, with 21 exhibitors. Although the nature of the event – whether it is a trade show or an event for general players – has remained unclear to the end, MAMO concluded that "it was a big success".

According to MAMO, it was visited by 460 tradesters and 2,700 players over the two days. Being a unique event in Tohoku region, it was publicized by local radio and TV stations, thus attracting many people, including players who could enjoy the latest videos free of charge. As a result, Capcom's "Street Fighter II" drew more attention than the very latest videos.

The main exhibitors were Capcom, Irem, Konami, Sigma, SNK, Taito and Tecmo, while Data East, Jaleco, Namco and Sega declined. An exhibitor complained: "We were disappointed at the lack of trade visitors. This is not my idea of a trade show."

Among the few new video games unveiled at the show were Konami's "The Simpsons" and "Crime Fighter II" (Vendetta), and Irem "Cross Blades", etc.

In view of the fact that even a local association like MAMO could stage this type of event, MAMO concluded that it was a "big success". Yasuzou Umehara, chairman of AOU of which MAMO is a member, commented: "We welcome this type of event being held in different parts of Japan, since it helps coin-op amusement be increasingly recognized by community inhabitants."

However, many of the visitors to the event were players merely wanting to play free of charge. When asked if he would participate in any similar local event in the future, an exhibitor replied "Never again!"

Players queuing before the entrance to "MAMO Fair '91"